SHARP

SHARP
SOFTWARE
MANUAL

X68030用

SX-WINDOW ver 3.0

ユーザーズマニュアル

X68030

32 bit PERSONAL WORKSTATION

SX-WINDOW ver3.0
ユーザーズマニュアル

SHARP®

はじめに

本書は、シャープパーソナルワークステーション「X68000/X68030シリーズ」上で動作するウィンドウシステム「SX-WINDOW」の説明書です。SX-WINDOWの機能、および、その使い方が解説されています。

なお、本機の取り扱いなどについては、同梱の『取扱説明書』にわかりやすく説明されています。初めて本機をお使いになる方は、必ず『取扱説明書』を先にご覧ください。

バックアップしたシステムディスクをお使いください

本機同梱のSX-WINDOWなどのフロッピーディスクは、必ずバックアップをしてください。通常はバックアップのフロッピーディスクを使用し、マスターディスク(本機同梱ディスク)は大切に保管しておいてください。

バックアップの方法は、本書「3-3　バックアップコピーとは」を参照してください。

フロッピーディスクでご使用の方へ

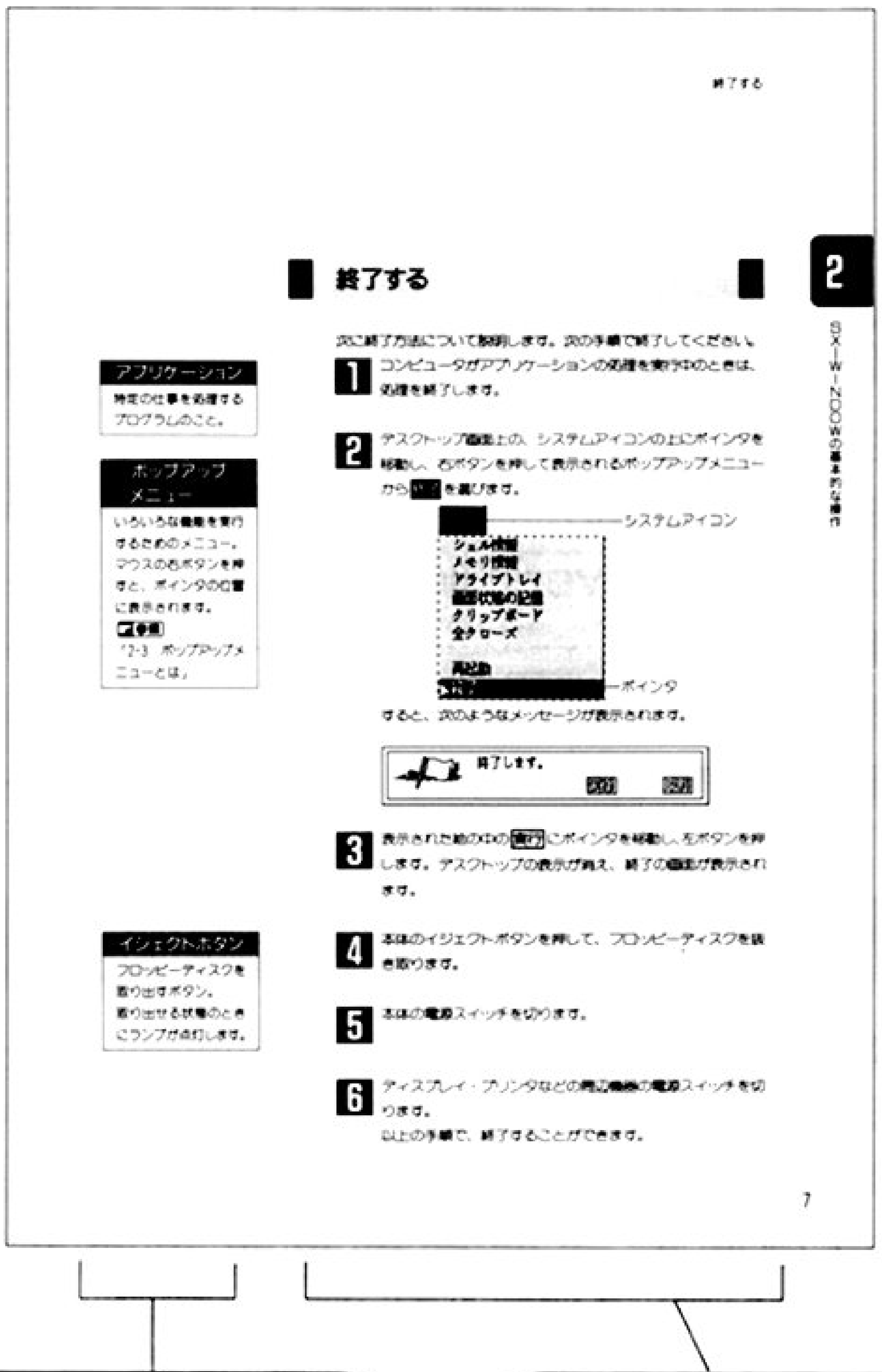
SX-WINDOW ver.3.0ではアイコンパターンやポップアップメニューを自由に作成することができますが、標準で同梱されているSX-WINDOW ver.3.0システムディスクをそのままコピーして使用されている場合は、アイコンやメニュー、スタートアップメンテ等を変更した情報を終了時にディスクに書き込むことができません。「ファイルの書き込みに失敗しました。」という赤い旗のメッセージが表示されたときは、変更された情報が保存されません。

SX-WINDOW ver.3.0を、フロッピーディスクでご使用の方は、使用前にフォーマット済のフロッピーディスクを別途ご用意の上、必ず本書のコラム「変更した情報を、終了時にディスクに書き込めなかったとき」をご覧ください。

マニュアルの構成


取扱説明書
装置の組み立てや
取り扱い方
ウィンドウを使って
グラフィカルに
操作するには
ウィンドウを
使わないで
操作するには
SX-WINDOW
ユーザーズマニュアル
SX-WINDOWの
詳しい使い方
Human68k
ユーザーズマニュアル
Human68kの使い方
文書やテキストデータを
使うには
SX-WINDOW
日本語マルチフォントエディタ
ユーザーズマニュアル
日本語エディタの使い方
自分でプログラムを
作ってみる
Take it easy!
Let's Begin!
Fight!
日本語入力・辞書ユーティリティ
ユーザーズマニュアル
日本語を入力する方法
辞書の使い方
X-BASIC
ユーザーズリファレンス
マニュアル
X-BASICのプログラミング

本書の表記について



欄外の表記と意味

参照	参照していただきたいほかのページやマニュアルが書かれています。
（囲み）	本文中の用語を説明しています。

本文の表記と意味

A	押すキー
情報	ポップアップメニューから選ぶ項目
実行	ウィンドウやダイアログの中から選ぶスイッチ・ボタン
メモ	補助的な操作や、知っておいていただきたいことが書かれています。
注意	絶対にしてはいけないことが書かれています。
（囲み）	操作にともなって、おぼえていただきたいことがまとめられています。

目　次

3　SX-WINDOWの使い方

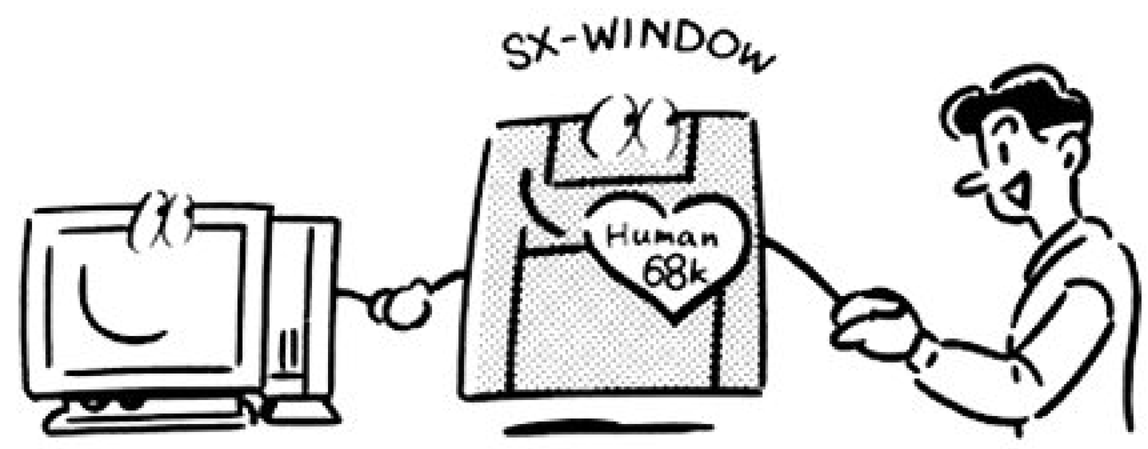
5 操作手順のまとめ

1

SX-WINDOWの概要

1-1 SX-WINDOWとは

SX-WINDOWは、X68000/X68030シリーズを操作するためのOS、Human68kの機能を拡張する新しいウィンドウシステムです。SX-WINDOWを使うと、マウス操作で、よりビジュアルで効率的な操作環境となります。

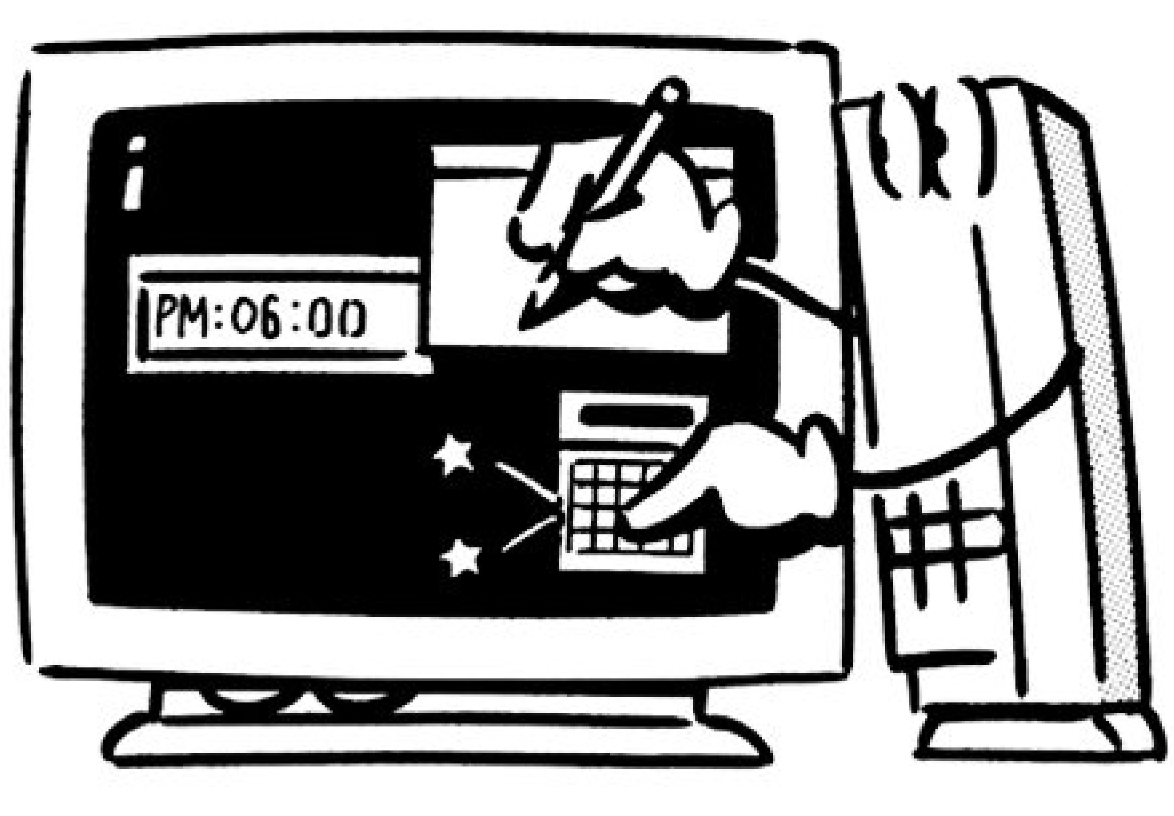


SX-WINDOWの特長



画面に表示された絵をマウスで動かし、机の上で作業をするように簡単に操作ができます。

イベントドリブン型マルチタスク処理により、同時に複数のアプリケーションを、同じデスクトップ上で処理することができます。



1-2 SX-WINDOW ver.3.0の特長



65,536色同時表示が
可能になりました。

グラフィックウィンドウ(GRW.X)

アニメーションを
ウィンドウ上で
楽しむことができます。

CGビジョン





マルチフォントに対応した
高機能エディタでワープロ
文書も作成できます。

日本語マルチフォントエディタ(シャーペン)

1-3 操作する前に

SX-WINDOWの起動に必要なもの

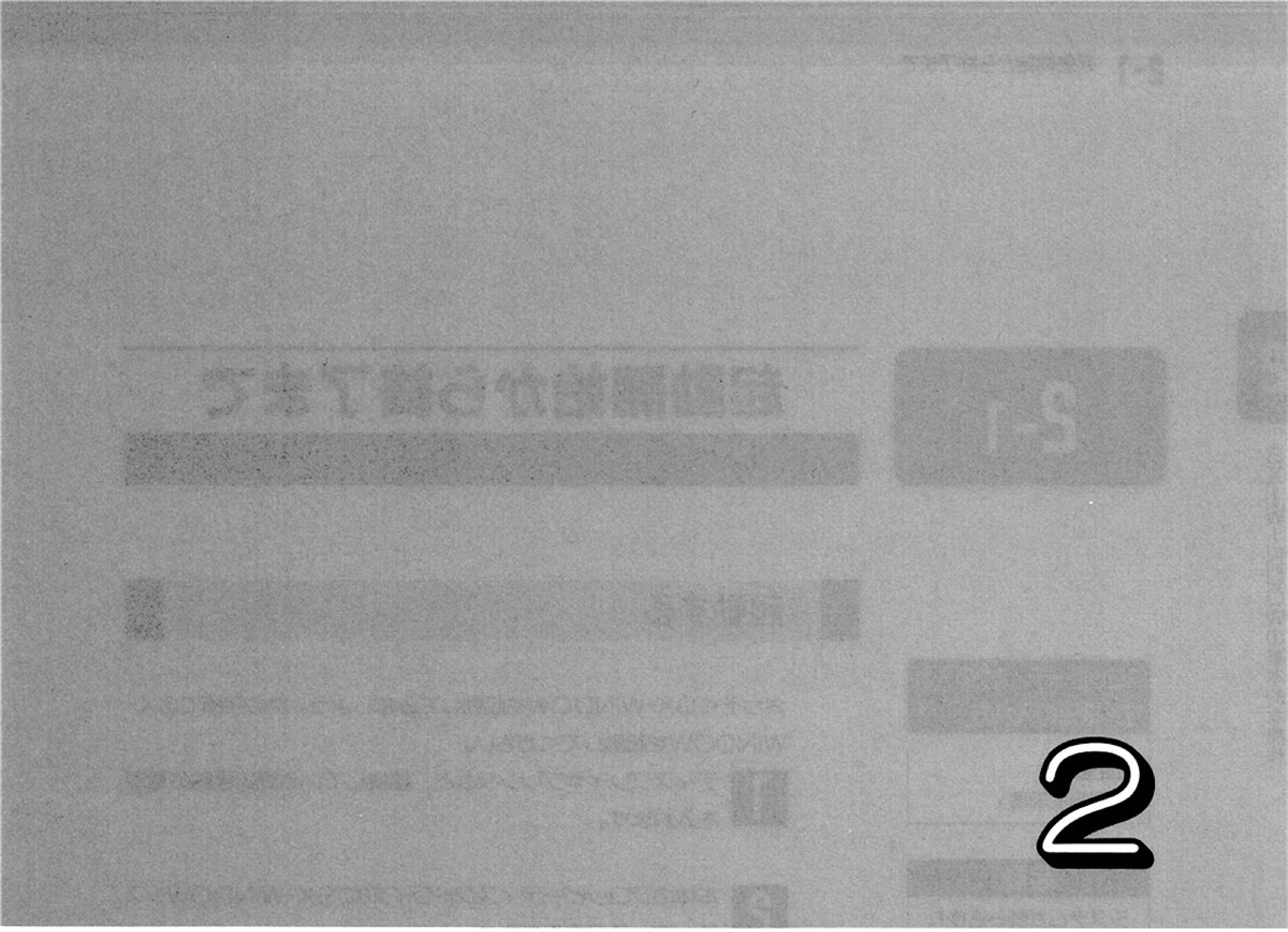
・SX-WINDOWの起動には、メインメモリが2Mバイト必要です。
また、アプリケーションソフトによっては、2Mバイト以上必要なものもあります。X68030シリーズには、4Mバイトのメインメモリが標準装備されていますが、アプリケーションソフトによって、メモリが足りないときは、メインメモリを増設してご使用ください。
メインメモリの増設については、『取扱説明書』をご覧ください。

・より快適な操作環境を得るために、ハードディスクを接続することをお勧めします。
ハードディスクの使用方法については、「4-12　HDフォーマット」を参照してください。

画面モードの設定について

参照
「4-5　コントロールパネル」

・SX-WINDOW ver.3.0では、65,536色表示に対応していますが、初期の設定では、65,536色を表示できる画面モードに設定されておりません。
・SX-WINDOWでは、画面スクロール機能により1024×1024ドットの広いデスクトップを使用することができますが、初期の設定では、1024×1024ドットのデスクトップを使用できる画面モード（実画面モード）に設定されておりません。
65,536色の表示、ならびに、1024×1024ドットのデスクトップをご使用の場合は、はじめに本書「4-5 コントロールパネル」の「画面のモードを設定する」をご覧の上、画面モードを設定してください。



2

SX-WINDOWの基本的な操作

2-1 起動開始から終了まで

起動する

さっそくSX-WINDOWを起動してみましょう。次の手順でSX-WINDOWを起動してください。

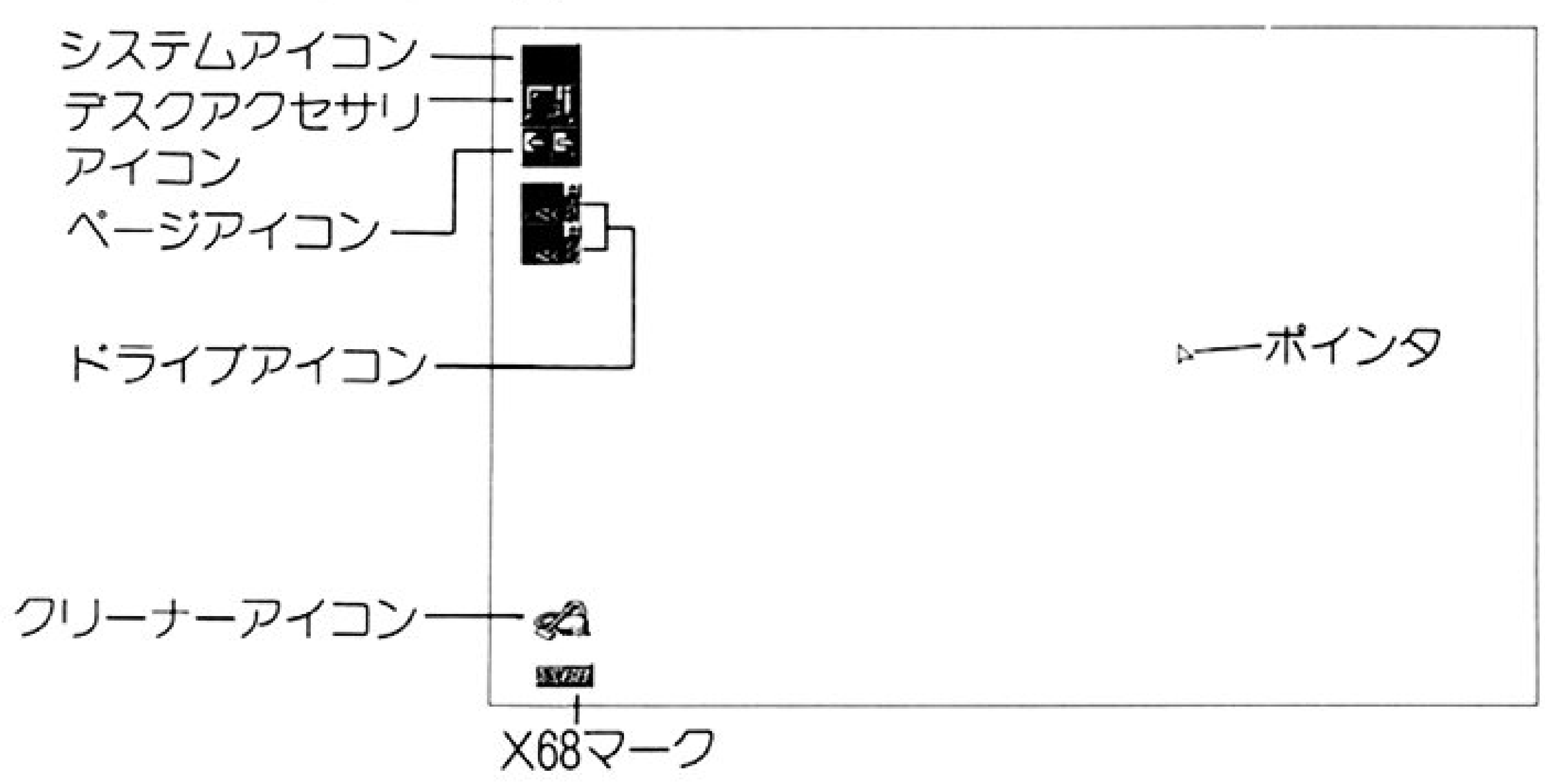
1 ディスプレイやプリンタなど、接続している周辺機器の電源を入れます。

2 本体のフロッピーディスクドライブ0にSX-WINDOWシステムディスクを入れます。
必要に応じてフロッピーディスクドライブ1にSX-WINDOWアプリケーションディスクを入れてください。

3 本体の電源スイッチを入れます。

以上のようにすると、本体の電源ランプが、赤色から緑色に変わり、フロッピーディスクドライブのアクセス表示用ランプが赤く点灯し、システムディスクからプログラムを読み込みます。画面には、タイトルが表示されます。
しばらくすると、SX-WINDOWが起動し、次のようなデスクトップ画面が表示されます。

デスクトップ



フロッピーディスクの入れ方・電源の入れ方

参照
『取扱説明書』

起動

システムが読み込まれコンピュータが使える状態になること。「立ち上がる」ともいいます。

デスクトップ

SX-WINDOWを操作する画面。机上に書類を広げるように、ウィンドウを開くことができます。

アイコン

デスクトップ画面に表示されるシンボルマーク。絵柄がそれぞれの機能を象徴しています。

終了する

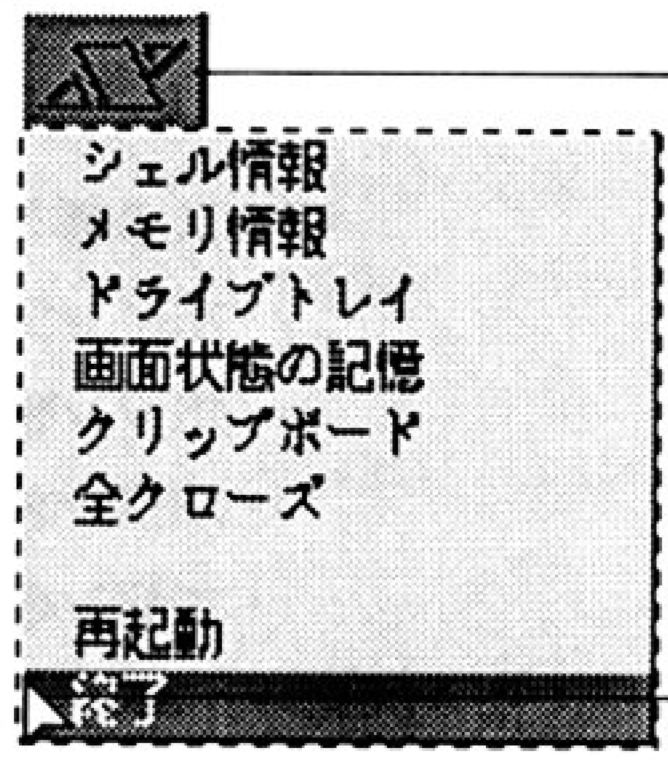
次に終了方法について説明します。次の手順で終了してください。

アプリケーション
特定の仕事を処理するプログラムのこと。

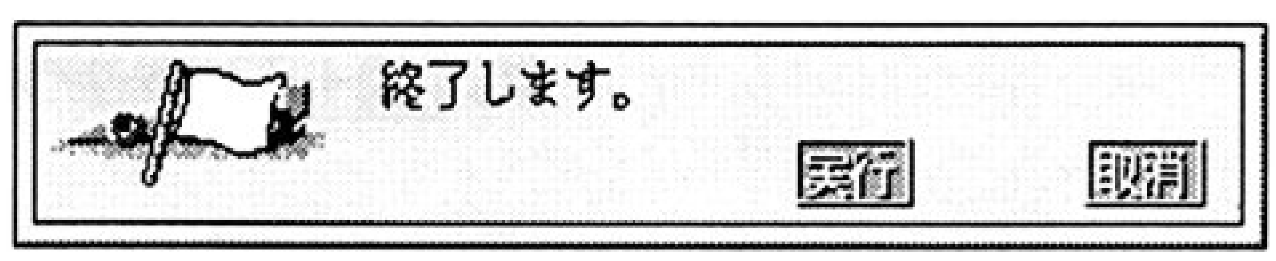
1 コンピュータがアプリケーションの処理を実行中のときは、処理を終了します。

ポップアップメニュー
いろいろな機能を実行するためのメニュー。マウスの右ボタンを押すと、ポインタの位置に表示されます。
参照
「2-3　ポップアップメニューとは」

2 デスクトップ画面上の、システムアイコンの上にポインタを移動し、右ボタンを押して表示されるポップアップメニューから 終了 を選びます。



すると、次のようなメッセージが表示されます。



3 表示された絵の中の 実行 にポインタを移動し、左ボタンを押します。デスクトップの表示が消え、終了の画面が表示されます。

イジェクトボタン
フロッピーディスクを取り出すボタン。
取り出せる状態のときにランプが点灯します。

4 本体のイジェクトボタンを押して、フロッピーディスクを抜き取ります。

5 本体の電源スイッチを切ります。

6 ディスプレイ・プリンタなどの周辺機器の電源スイッチを切ります。
以上の手順で、終了することができます。

2-2 マウスの使い方

マウスの操作

デスクトップ画面上では、ほとんどの操作をマウスで行います。
ここでは、マウスのいろいろな使い方について説明します。

マウスの基本的な使い方には、次の5つの動作があります。

- ・ポインタを絵の上にかさねる ……………ポイントする
- ・ボタンを押して離す ………………………クリックする
- ・ボタンを続けて2回押して離す……………ダブルクリックする
- ・ボタンを押し続ける ………………………プレスする
- ・ボタンを押したまま移動する ……………ドラッグする

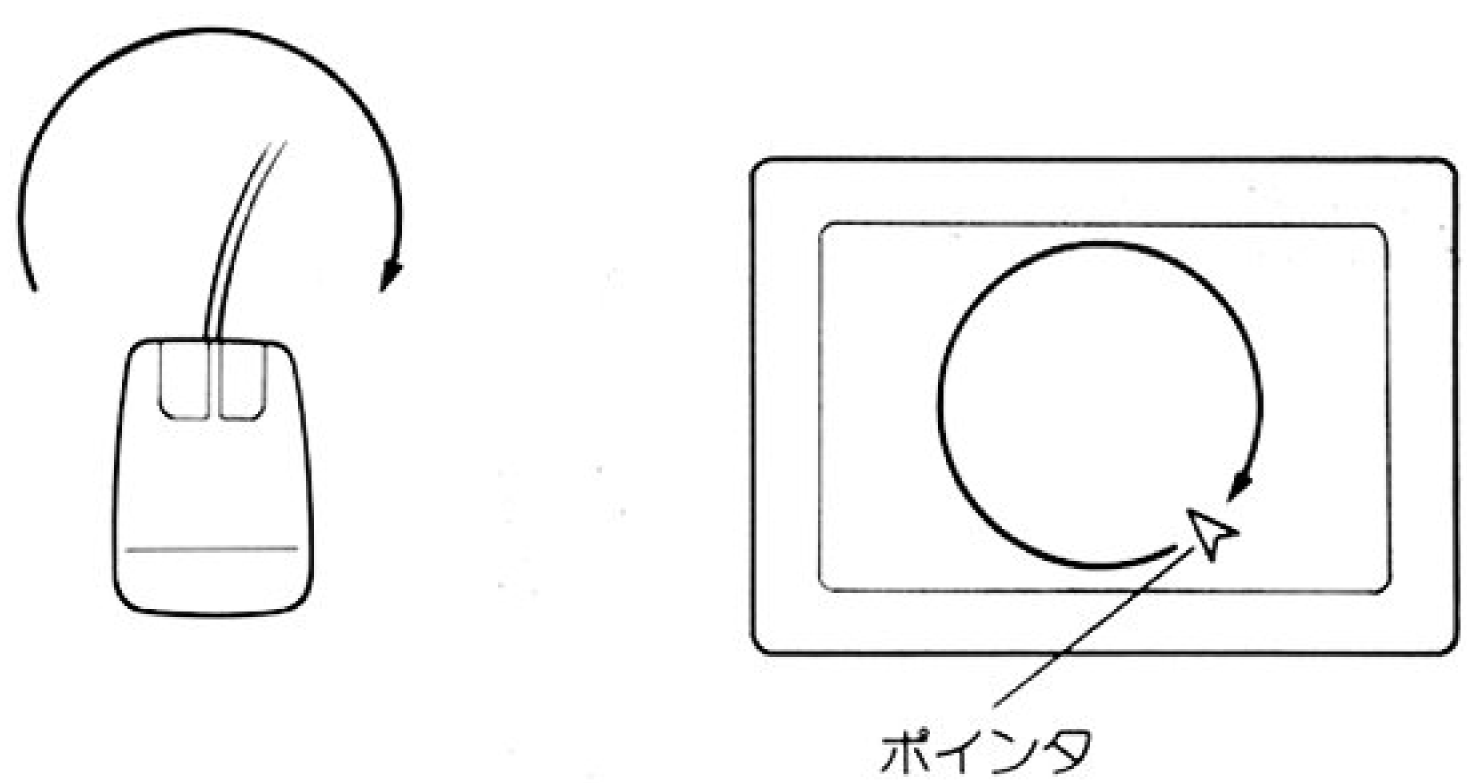
また、それぞれの動作を SHIFT を押しながら、行うこともあります。SHIFT を使う操作は、そのつど説明します。

ポインタを絵の上にかさねる……ポイントする

ポインタ

マウスの動きに合わせて動く、ユーザーの手先のようなもの。デスクトップ上の何を操作するのかを指示するものです。
作業の内容によって、形が変ることがあります。

マウスを動かすと、画面の中をポインタが移動します。



ポインタを移動して画面の絵の上にかさねることを、「ポイント」といいます。

ウィンドウ

アプリケーションを実行したり、ドライブアイコンを左ダブルクリックすると、四角形の窓のようなものが表示されます。この窓のことを「ウィンドウ」と呼びます。

参照
「2-7　ウィンドウの基本的な使い方」

ボタンを押して離す……クリックする

右または左ボタンを、マウスを動かさずに1回押して離すことを、「クリック」といいます。

クリックは、次のような操作に使います。

・アイコンやウィンドウを選ぶ

・ボタンやスイッチを押す(実行する)

以降の説明では、左ボタンでクリックすることを「**左クリック**」、右ボタンでクリックすることを「**右クリック**」と記述します。

ボタンを2回押して離す……ダブルクリックする

右または左ボタンを、マウスを動かさずに素早く2回続けてクリックすることを、「ダブルクリック」といいます。

ダブルクリックは、次のような操作に使います。

・ファイルを実行する

・ディレクトリを表示する(ウィンドウを開く)

以降の説明では、左ボタンでダブルクリックすることを「**左ダブルクリック**」、右ボタンでダブルクリックすることを「**右ダブルクリック**」と記述します。

ボタンを押し続ける……プレスする

マウスを動かさずにボタンを押し続けると、次のような操作ができます。

・ポップアップメニューを表示する(右ボタンで)

・矢印ボタンで数値を変更する(左ボタンで)

以降の説明では、左ボタンでプレスすることを「**左プレス**」、右ボタンでプレスすることを「**右プレス**」と記述します。

ボタンを押しながら移動する……ドラッグする

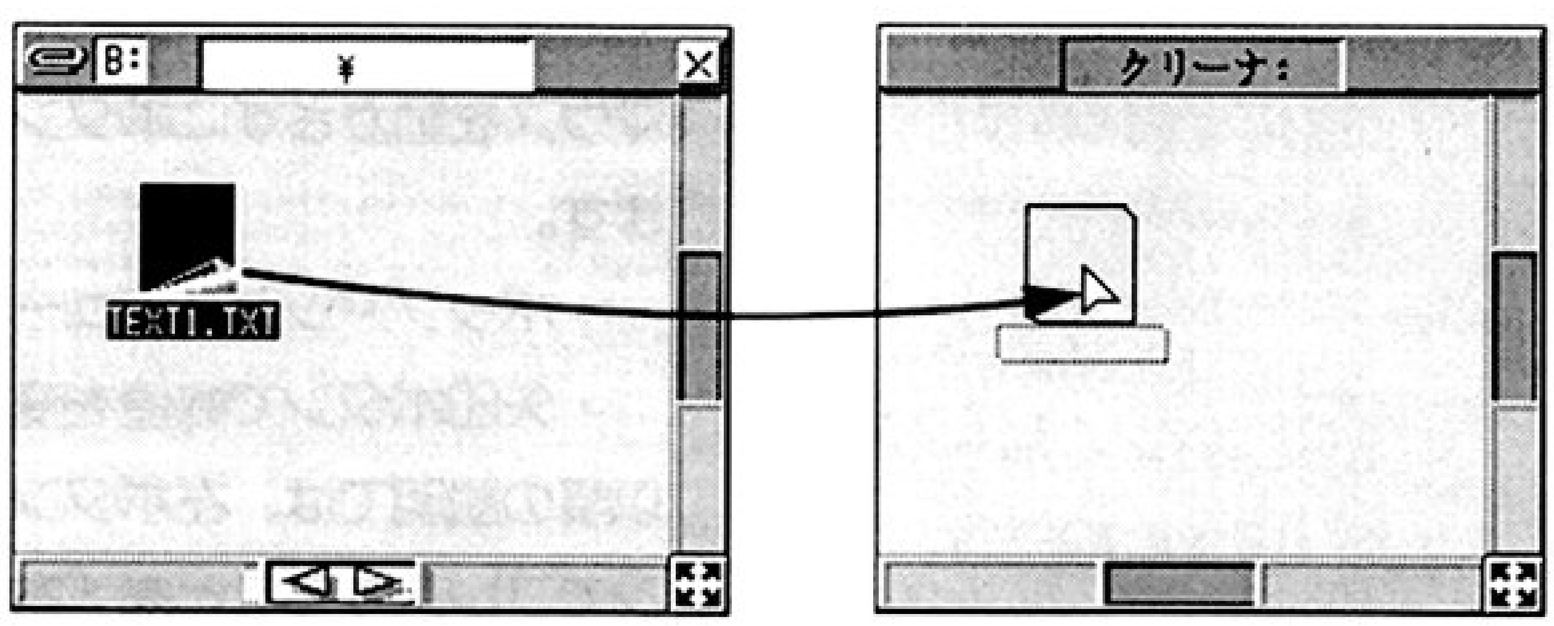
ボタンを押しながらマウスを移動することを、「ドラッグ」といいます。右ボタンのドラッグはポップアップメニューの選択を行い、左ボタンのドラッグは、アイコンやウィンドウの移動や範囲の指定を行うことができます。
ドラッグは、主に次のような操作に使います。

・ポップアップメニューの機能を選ぶ…………………右ボタン
・アイコンやウィンドウの位置を移動する……………左ボタン
・複数のアイコンを選ぶ………………………………左ボタン
・文字の範囲を指定する………………………………左ボタン
・ウィンドウを拡大・縮小する…………………………左ボタン

以降の説明では、左ボタンでドラッグすることを「**左ドラッグ**」、右ボタンでドラッグすることを「**右ドラッグ**」と記述します。

アイコンのドロップ

左ドラッグの操作のひとつです。アイコンを左ドラッグで移動し、目的のアイコンやウィンドウの上でマウスのボタンを離す操作のことを「ドロップ」といいます。
以降の説明では、このような操作を「**ドロップ**」と記述します。

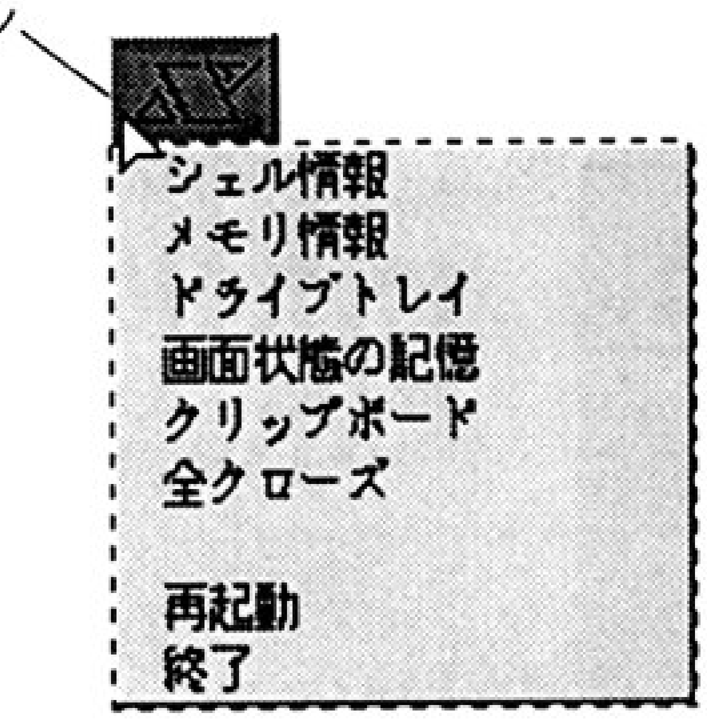


マウスによる基本操作は、以上の5つの動作の組合せで行います。

2-3 ポップアップメニューとは

デスクトップ上のいろいろなウィンドウ、ダイアログやアイコンには、さまざまな処理を実行するための命令が用意されています。これらの機能を実行するために使用するのが、ポップアップメニューです。ポインタのある場所でメニューが表示され、マウスの移動量が少ない快適な操作環境が得られます。
目的のアイコンやデスクトップ上をポイントして右プレスすると、ポップアップメニューが表示されます。

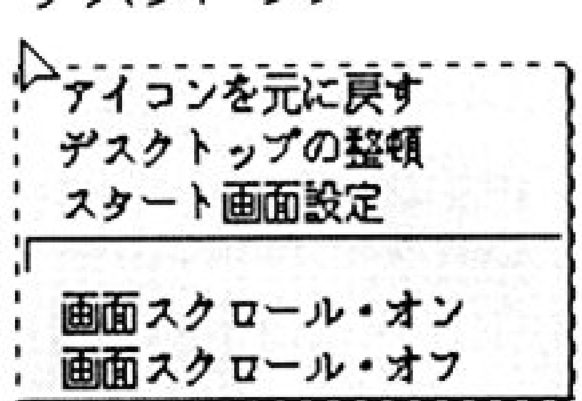
システムアイコン



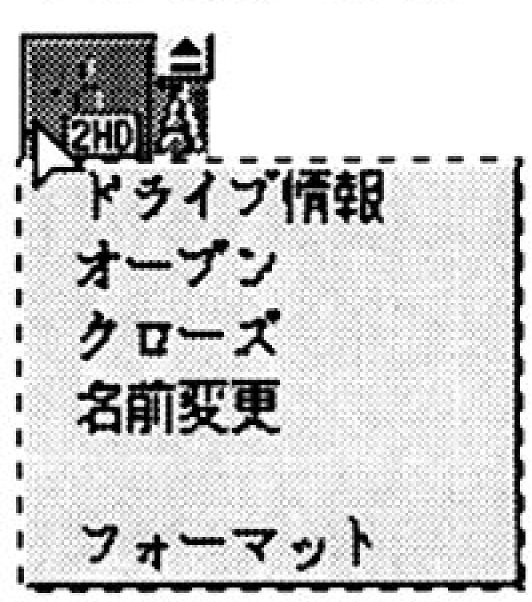
右ドラッグすると、ポイントされた項目が反転表示されます。実行したい項目を反転表示させた状態で、右ボタンから指を離すとその項目を実行することができます。

ポイントしているアイコンや背景によって、メニューの内容が変わります。

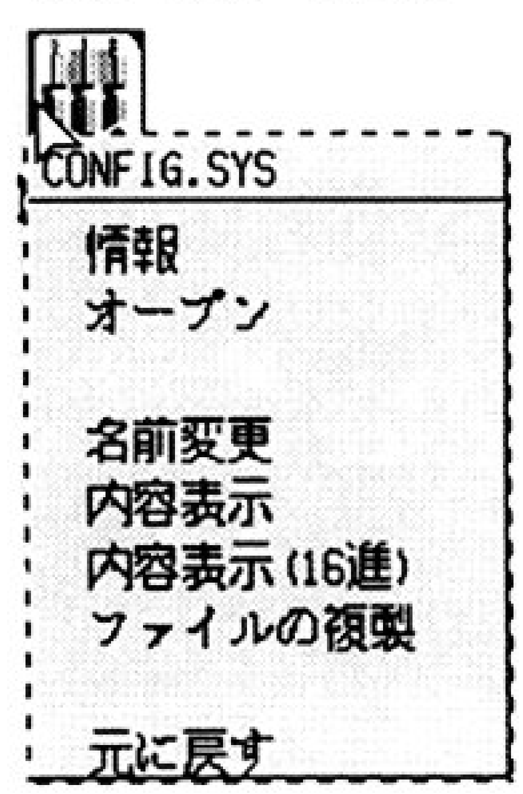
デスクトップ



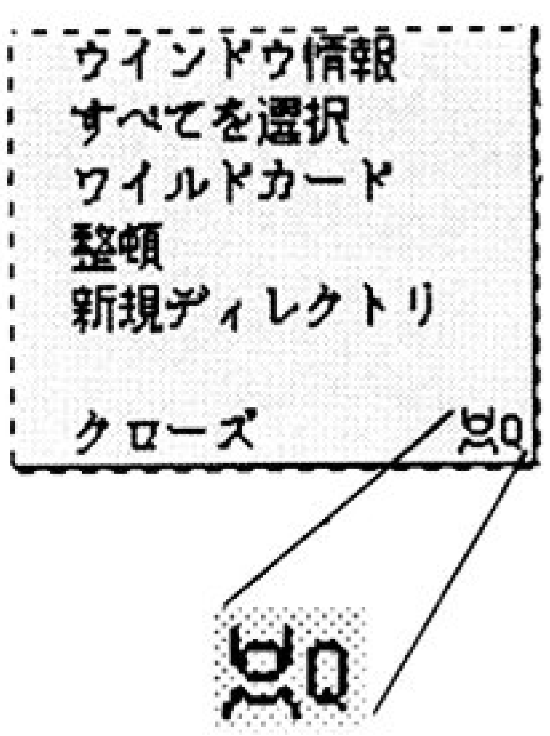
ドライブアイコン



ファイルアイコン



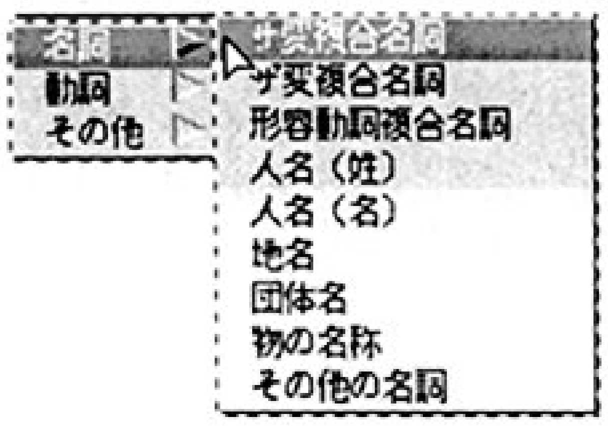
なお、実行できない項目は白文字で表示され、選ぶ（反転表示）ことができません。



キー入力でのポップアップメニューの選択

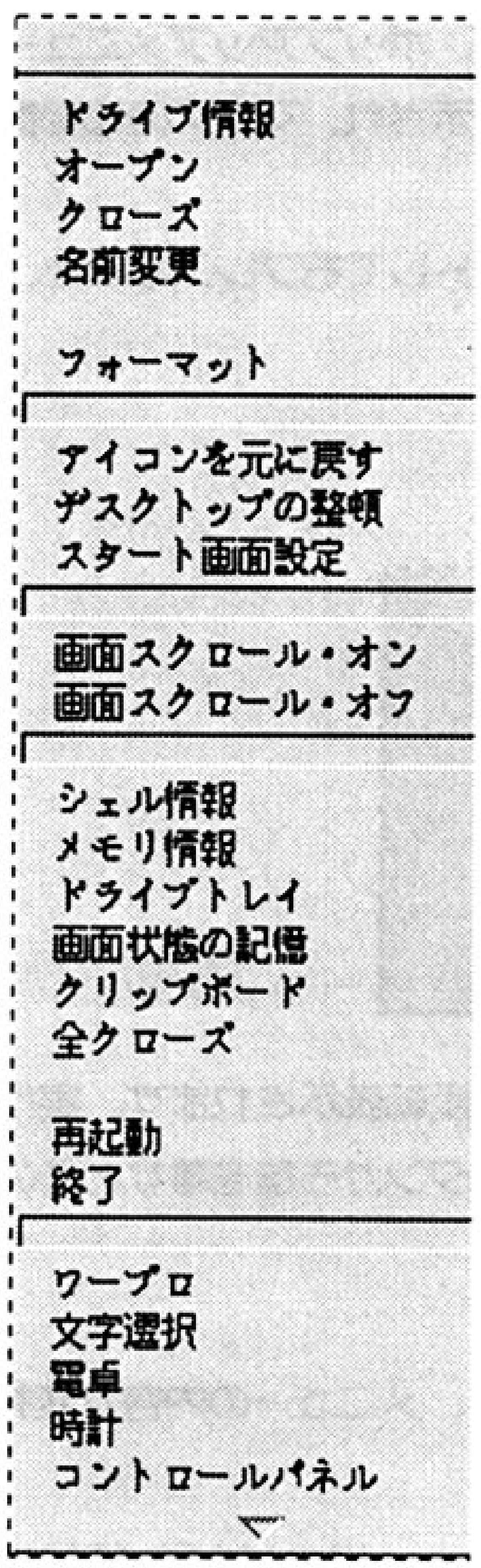
ポップアップメニューの項目に上図のようなマークが付いているときは、キー入力でもその項目を実行することができます。
OPT.1 を押しながら表示されている文字キーを押すと、ポップアップメニューを表示しないでその項目を実行することができます。

階層構造のポップアップメニュー



ポップアップメニューの項目の右側に▶が表示されているときは、その項目を選択すると、新たにポップアップメニューが表示されます。

メニューが画面内に表示しきれないとき



「メニューメンテ」などで１つのポップアップメニューに多くの項目を登録し、画面に表示しきれないときは、ポップアップメニューの最下段または最上段に、▼または▲が表示されます。▼または▲の項目を選択すると、ポップアップメニューの項目がスクロールされて表示しきれなかった項目を表示できます。

2-4 デスクトップの使い方

システムアイコン
SX-WINDOW全体の操作やシステムの情報を表示します。

デスクアクセサリアイコン
付属のアプリケーションを実行します。

ページアイコン
作業するウィンドウを選ぶことができます。

ドライブアイコン
フロッピーディスクやハードディスクなどの情報を表示します。

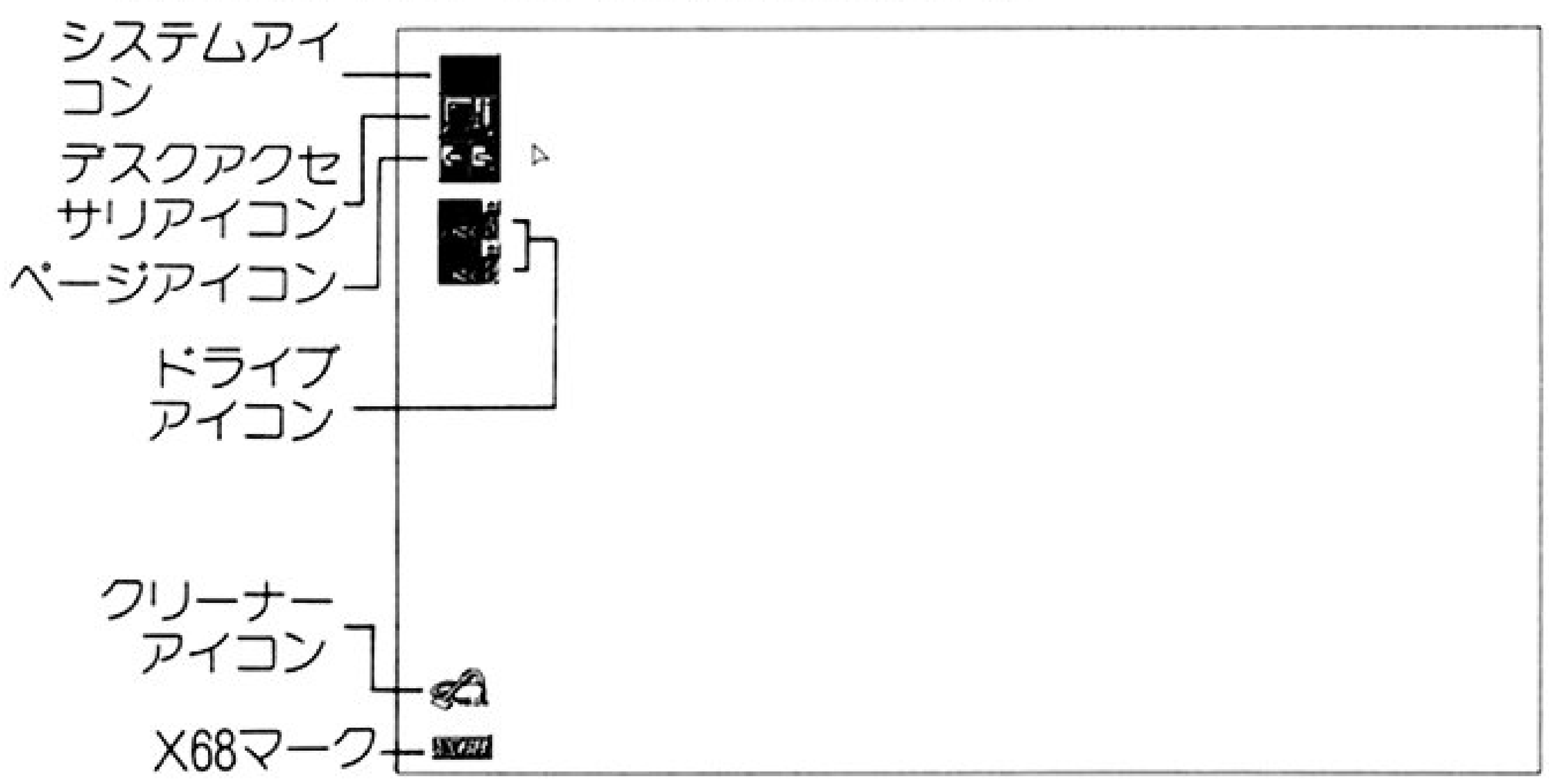
クリーナーアイコン
ファイルやディレクトリを削除します。

X68マーク
シンボルアイコンの1つで、起動したドライブのルートディレクトリにある「X68」という名のディレクトリを直接開くことができます。

参照
「2-7 ウィンドウの基本的な使い方」
「2-8 ダイアログとは」

デスクトップ画面

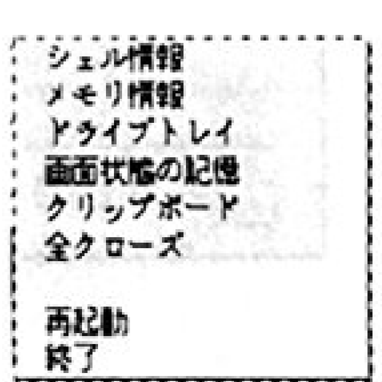
ここでは、画面に表示されたアイコンと、デスクトップ画面の使い方について説明します。SX-WINDOWを起動すると、はじめに次のようなデスクトップ画面が表示されます。



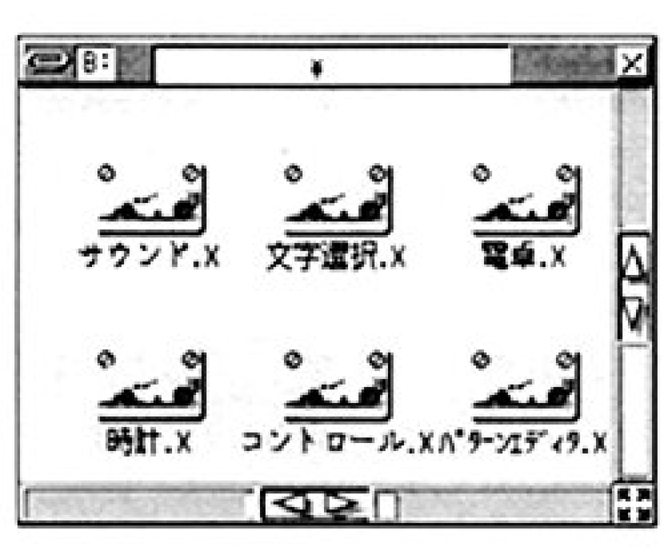
アイコンのほかに、次のものが表示されます。

・ポップアップメニュー……機能をメニューで表示し、実行する
・ウィンドウ………………アプリケーションを操作したり、ディスクやディレクトリの中を表示する
・ダイアログ………………アプリケーションを設定したり、実行した操作を確認する

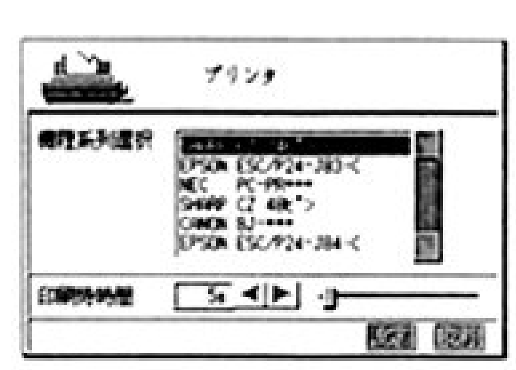
ポップアップメニュー



ウィンドウ



ダイアログ



デスクトップを整理する

システムアイコン・デスクアクセサリアイコン・ページアイコンの移動

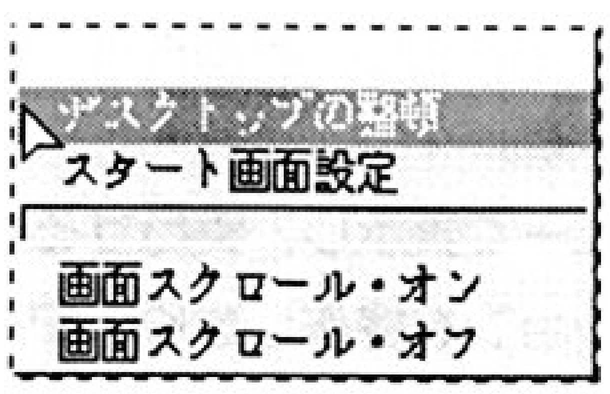
参照
「2-6　アイコンと文字列の基本的な使い方」

アイコンをデスクトップ上に置く

ファイルアイコンやディレクトリアイコンなどをデスクトップに置いておくことができます。日常よく使うアプリケーションのファイルアイコンなどをデスクトップに置いておくと、多数のウィンドウを開くことなく目的の作業をすぐに実行できます。また、ファイルのコピーや移動のときなど、操作対象を一時的にデスクトップに置いてコピー先／移動先をゆっくり捜したり考えたりすることもできるため、デスクトップを効率よく使用することができます。
アイコンをデスクトップに置くには、左ドラッグでデスクトップ上に移動します。

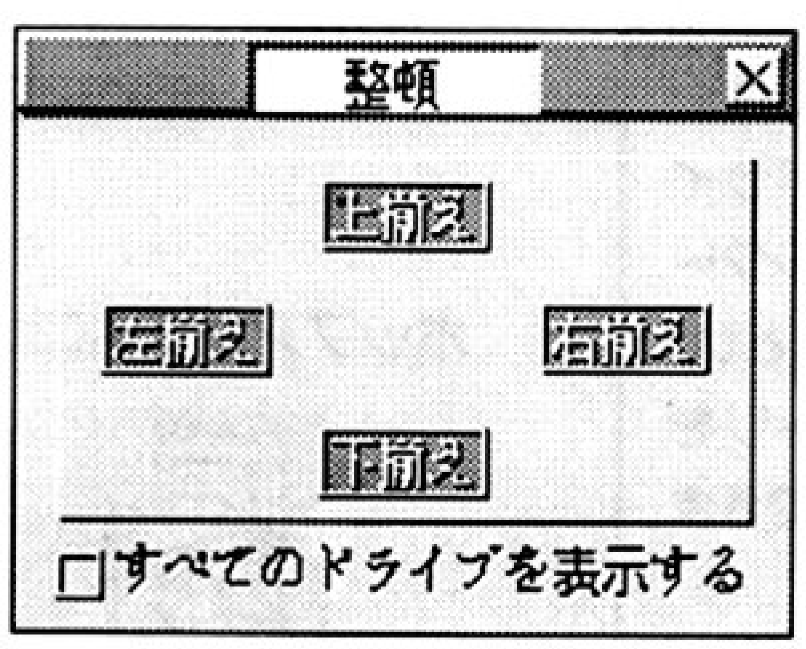
アイコンを揃える……デスクトップの整頓

デスクトップに置かれたアイコンは、システムアイコンやファイルアイコンの種類を問わず、画面の上下左右に揃えることができます。
デスクトップ上のアイコンの整頓は、次のようにして行います。



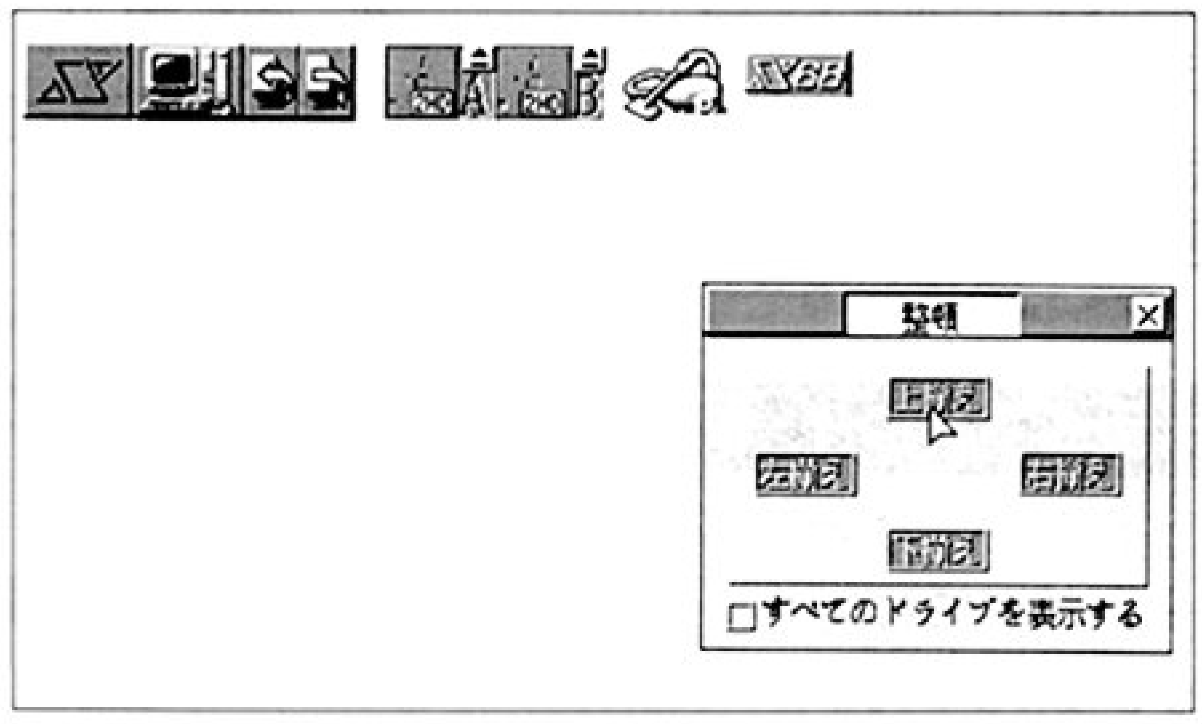
デスクトップ上
アイコンやウィンドウのない「背景」の部分。

1 デスクトップ上で表示されるポップアップメニューから **デスクトップの整頓** を選びます。
すると、次のような整頓ウインドウが表示されます。

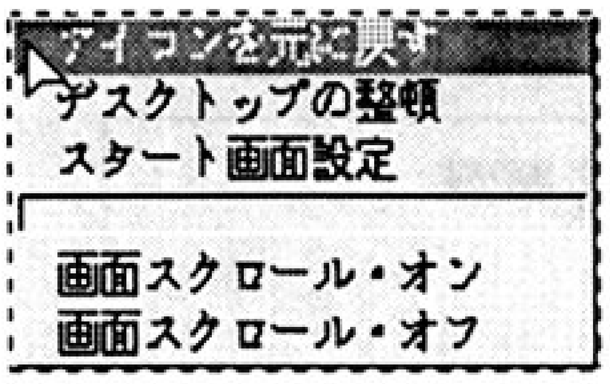


2 上揃え 下揃え 右揃え 左揃え のどれかを左クリックします。

すると、アイコンが画面の指定した位置に整頓されます。



3 「すべてのドライブを表示する」をチェックした状態で、上揃え 下揃え 右揃え 左揃え のどれかを左クリックすると、接続されているすべてのドライブアイコンを表示したうえで、指定した位置に整頓されます。



ドライブトレイ

ドライブアイコンとクリーナーアイコンを格納するウィンドウ。
システムアイコンのポップアップメニューから ドライブトレイ を選ぶと、開きます。

デスクトップ上のアイコンを元に戻す

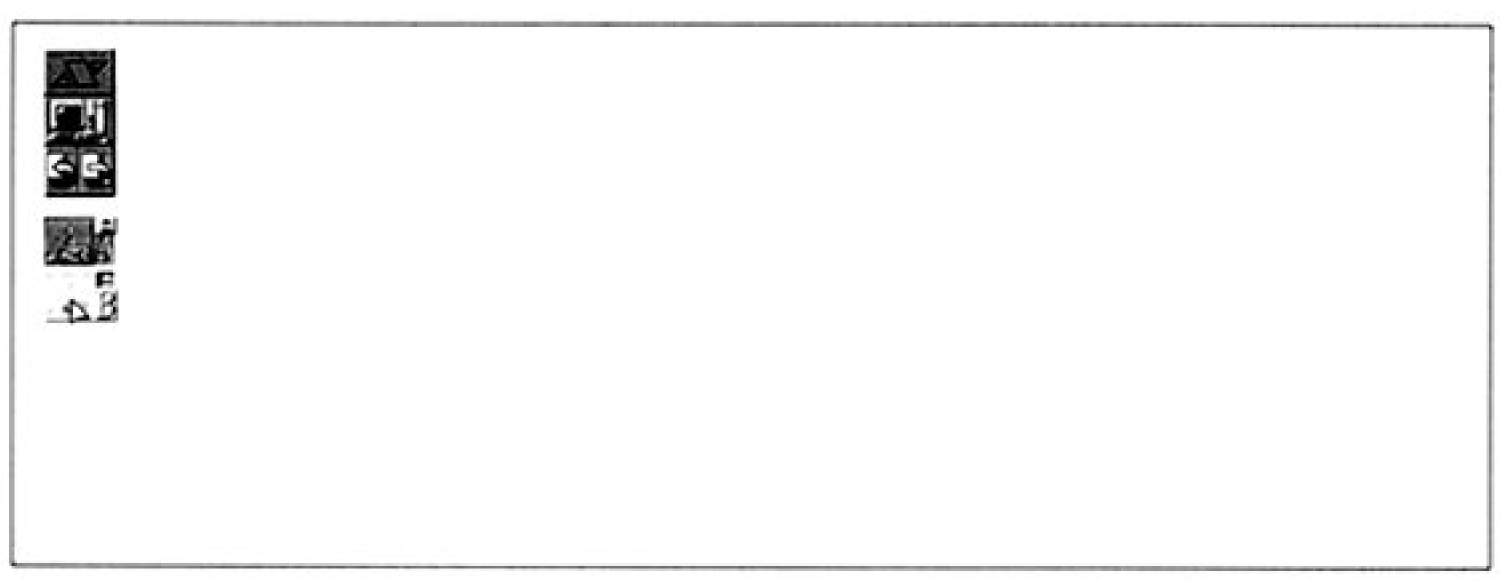
デスクトップ上のアイコンを、元のウィンドウに戻すことができます。使わないドライブアイコンやクリーナーアイコンを、デスクトップからドライブトレイに移すことができます。
システムアイコン、デスクアクセサリアイコン、ページアイコンは、OPT.1を押しながら左クリックすると、元に戻す(表示しないようにする)ことができます。

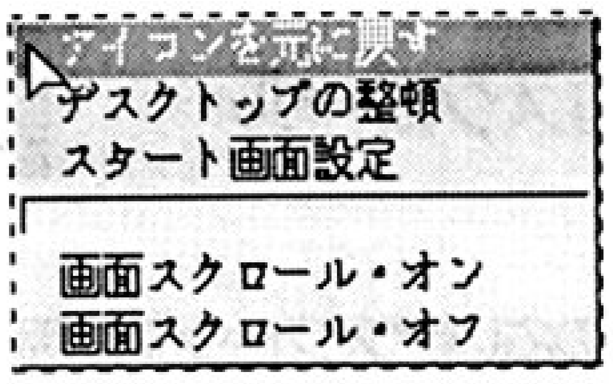
デスクトップに置かれないときの元の場所は、次の通りです。

・ファイル／ディレクトリアイコン……ディレクトリウインドウ
・ドライブアイコン………………………ドライブトレイ
・クリーナーアイコン……………………ドライブトレイ
・システムアイコン……………………… (居場所なし)
・デスクアクセサリアイコン…………… (居場所なし)
・ページアイコン………………………… (居場所なし)
・X68マーク(シンボルアイコン)……シンボルトレイ

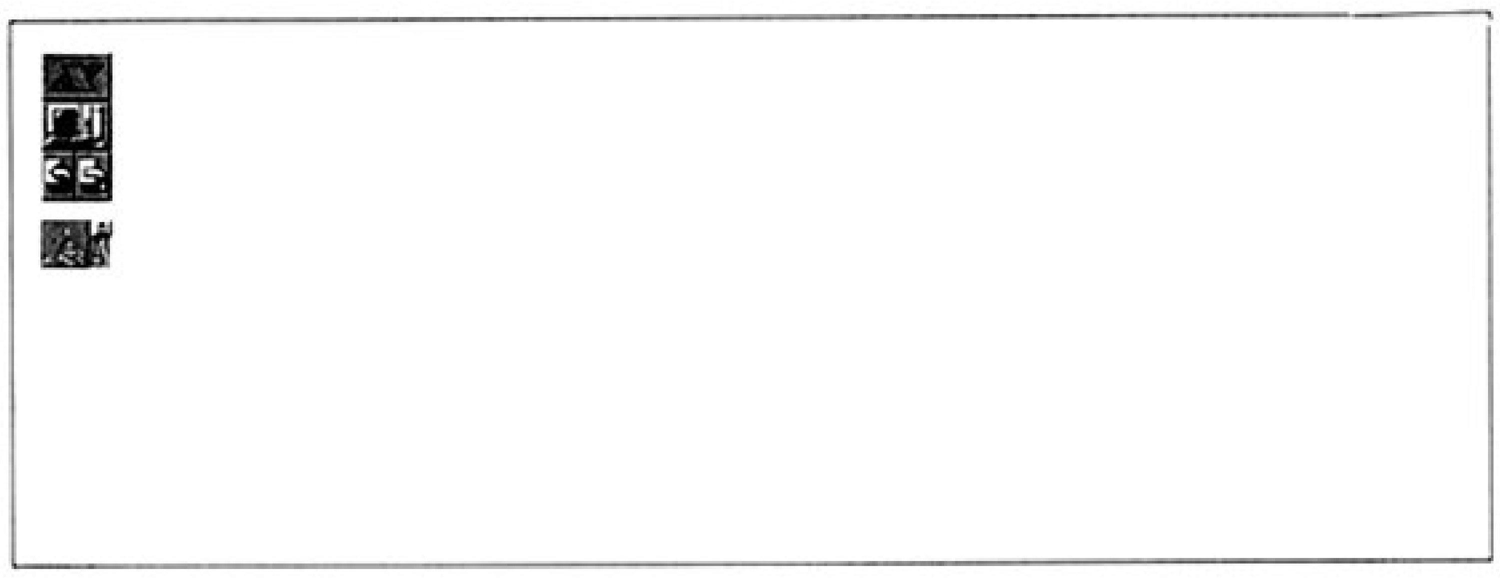
アイコンを元に戻す方法は、次の通りです。

1 アイコンをポイントし、左クリックして選択状態(反転表示)にします。





2 デスクトップの背景上で表示されるポップアップメニューから、アイコンを元に戻すを選択します。
選んだアイコンが元のウィンドウやドライブトレイに戻り、デスクトップから消えます。
（デスクトップ上に置かれたアイコンが、選択状態になっていないときは、アイコンを元に戻すが白文字で表示されて選ぶことができません。）



メモ デスクトップ上で、左ドラッグすると、デスクトップ上に枠が表示されます。この枠の内側にアイコンを入れて左ボタンから指を離すことにより、アイコンを複数選択することもできます。

メモ ファイルアイコン上で表示されるポップアップメニューから元に戻すを選んでも、元のウィンドウに戻すことができます。

メモ 元のウィンドウ（アイコンの輪郭が表示されているウィンドウ）や、ドライブトレイに、アイコンをドロップしても、元に戻すことができます。

広いデスクトップを使う……画面スクロール

1024×1024ドットモード

1024×1024ドットの広いデスクトップを使用するには、「実画面モード」で起動する必要があります。本機は初期状態では「実画面モード」が設定されていません。
「コントロールパネル」を使って「実画面モード」に設定してください。

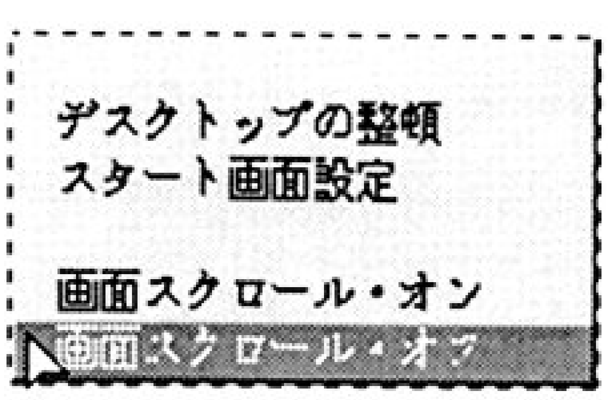
参照
「4-5 コントロールパネル」

SX-WINDOWでは、1024×1024ドットの広いデスクトップが用意されています。
ポインタを表示画面の右端より右に移動させると、表示画面もデスクトップ内を右に、下端より下に移動すると、表示画面もデスクトップ内を下に移動します。このようにして、表示画面をデスクトップ内の上下左右を自由に移動させることができます。
これを「画面スクロール」といいます。



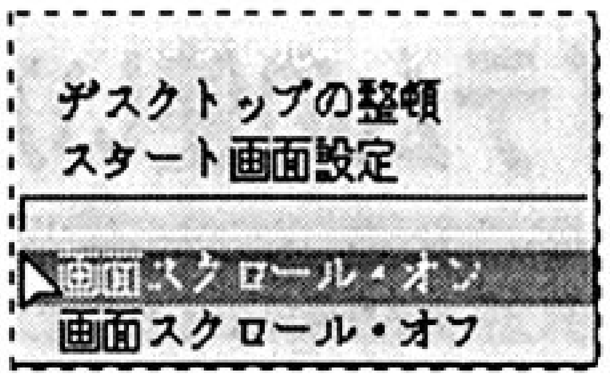
表示画面の固定と解除

表示画面全体を使用するアプリケーションを処理するときなどで、表示画面が移動しない方が使いやすい場合があります。このようなとき、表示画面を固定することができます。
表示画面はデスクトップ上のどの位置でも固定することができます。
表示画面を固定したり移動したりすることで効率の良い操作環境を得ることができます。



固定

デスクトップ上で表示されるポップアップメニューから、**画面スクロール・オフ**を選びます。
すると、表示画面が移動しなくなります。



解除

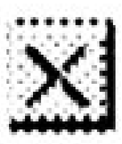
固定の解除は、デスクトップ上で表示されるポップアップメニューから、画面スクロール・オン を選びます。すると表示画面が移動するようになります。

> メモ 表示画面のみをデスクトップとして使用することもできます。デスクトップの広い背景や表示画面以外の位置で開いているウィンドウなどの書き換えを行わないので、処理速度がわずかに速くなります。
> 詳しくは、「4-5　コントロールパネル」を参照してください。

2-5 いろいろなウィンドウアイテムの使い方

SX-WINDOWでは、操作性の向上を図るためにさまざまなウィンドウアイテムを用意し、操作手順の統一を図っています。
ここでは、SX-WINDOW上のウィンドウやダイアログで使用される、さまざまなウィンドウアイテムについて説明します。

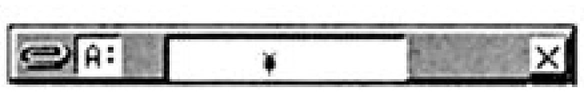
いろいろなウィンドウアイテム



クローズボタン

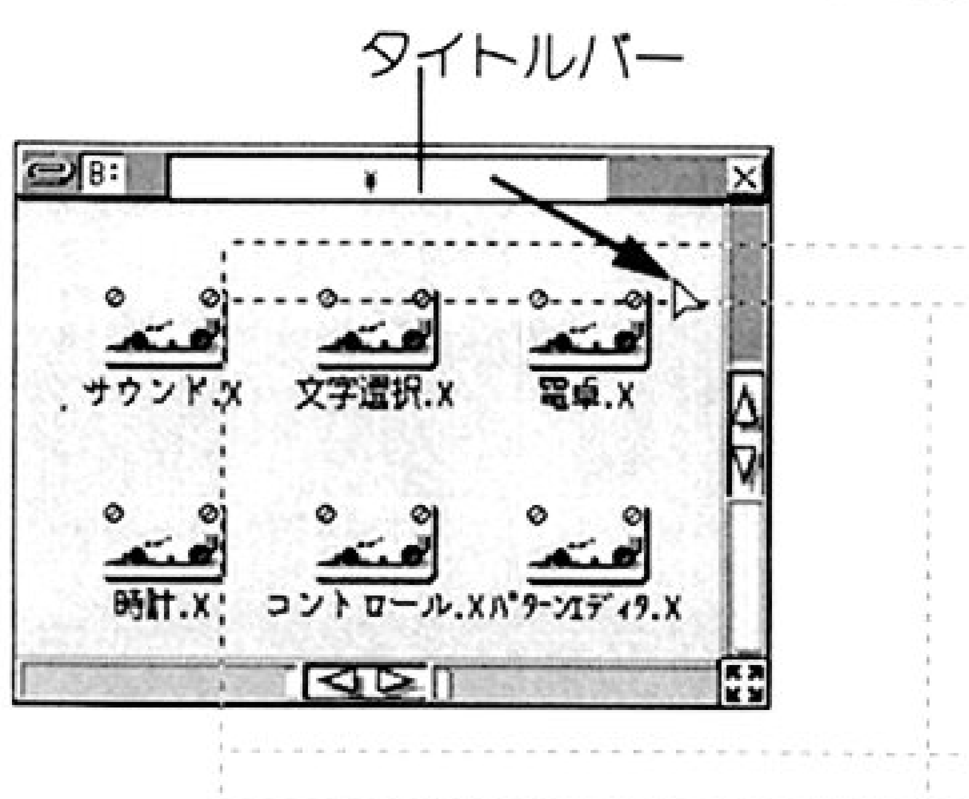
クローズボタンを左クリックすると、ウィンドウがクローズします。

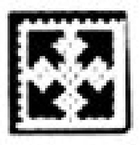
> メモ　クローズボタンのないウィンドウは、ウィンドウ内にある[取消]、[設定]などを左クリックしてクローズします。



タイトルバー

ウィンドウの上部に必ず表示されるのがタイトルバーです。通常は中央にウィンドウのタイトルが表示され、ウィンドウがアクティブになる(1番上に表示される)と、クローズボタンなどが表示されます。
タイトルバーを左ドラッグすると、ウィンドウを移動することができます。

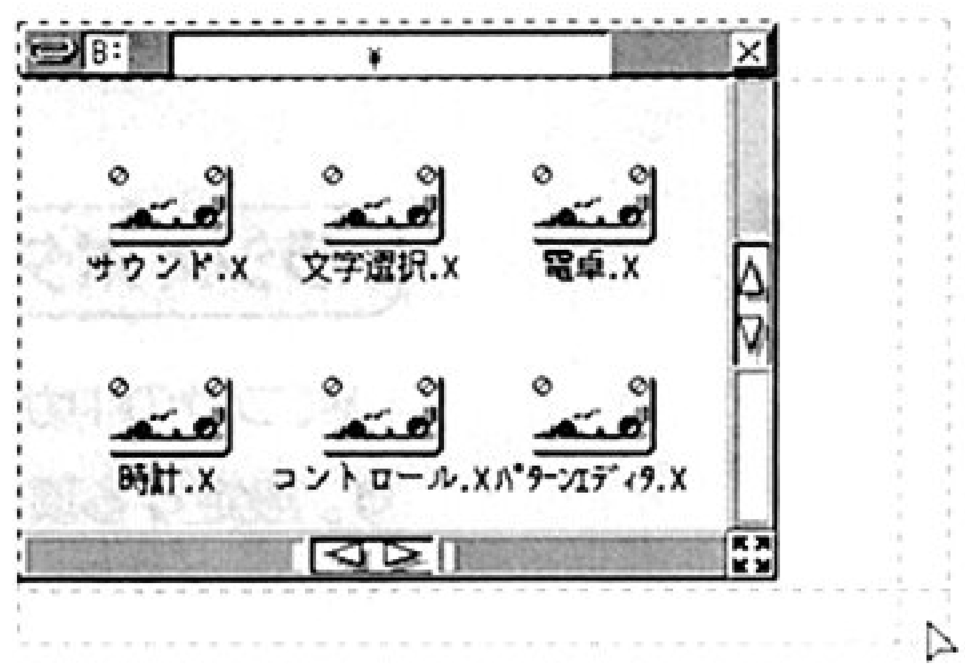




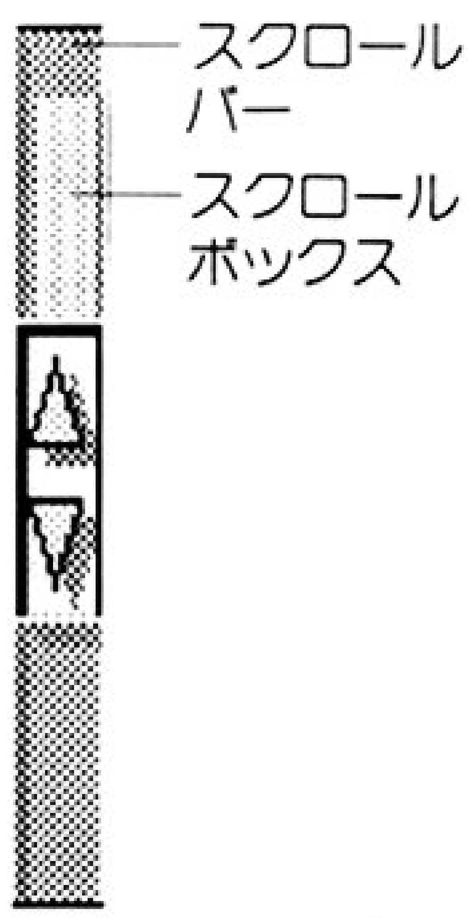
サイズボックス

ウィンドウの右下に表示され、ウィンドウの大きさを変更するときに使用します。このサイズボックスが表示されていないウィンドウは、通常、大きさを変更することができません。
サイズボックスを左右に左ドラッグすると横方向の大きさが変わり、上下に左ドラッグすると縦方向の大きさが変わります。
サイズボックスを左ダブルクリックすると、ウィンドウが表示画面いっぱいに大きくなります。また、画面いっぱいに大きくなったウィンドウを、元の大きさに戻すときは、もう一度サイズボックスを左ダブルクリックしてください。

参照
「4-5　コントロールパネル・ズームサイズを設定する」



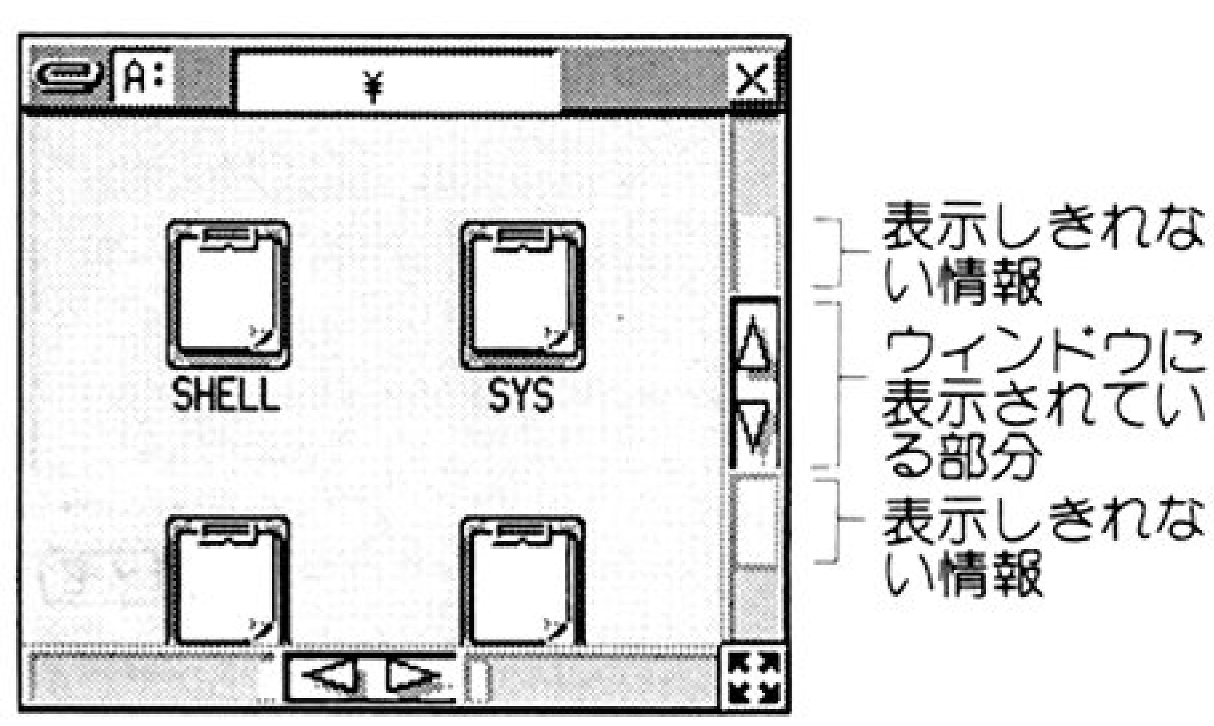
スクロールバー・スクロールボックス



スクロールバーには、縦方向と横方向の2種類があります。スクロールバーの中には、スクロールボックスや矢印が表示されます。ウィンドウの情報が多くてウィンドウ内に表示しきれないときには、スクロールバーを使ってウィンドウ内の情報を上下左右にスクロールさせます。矢印が表示されている白い窓が現在ウィンドウ内に表示されている部分です。表示しきれない情報部分は、スクロールボックスに表現され、この部分を左ドラッグすると、表示しきれない情報部分の任意の位置を、ウィンドウに表示することができます。

スクロールボックス

矢印が表示されている窓の上下、または左右のすりガラスのような部分。表示しきれない情報が透けて表示されます。



またスクロールバー内のスクロールボックス以外のところを左クリックするか、または、SHIFT を押しながら矢印を左クリックすると、表示されている画面単位でウィンドウ内がスクロールします。

スクロールバーの基本的な操作は、次の通りです。

1.少しずつ動かすとき

・◁ ▷ を左クリックする

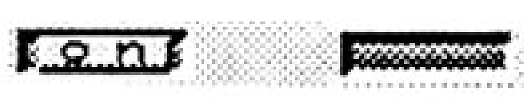
2.表示されているウィンドウ幅の単位で動かすとき

・スクロールバーのスクロールボックス以外のところを、左クリックする

・◁ ▷ を、SHIFT を押しながら左クリックする

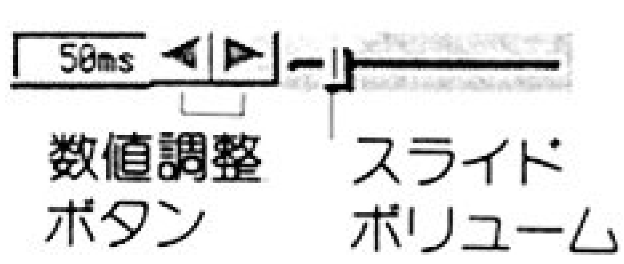
3.大きく動かすとき

・スクロールボックスを左ドラッグする



ラジオボタン

いくつかの中から一つしか選択できないときに使用されるボタンです。設定する項目を左クリックすると、ON マークが移動し、設定を変更することができます。



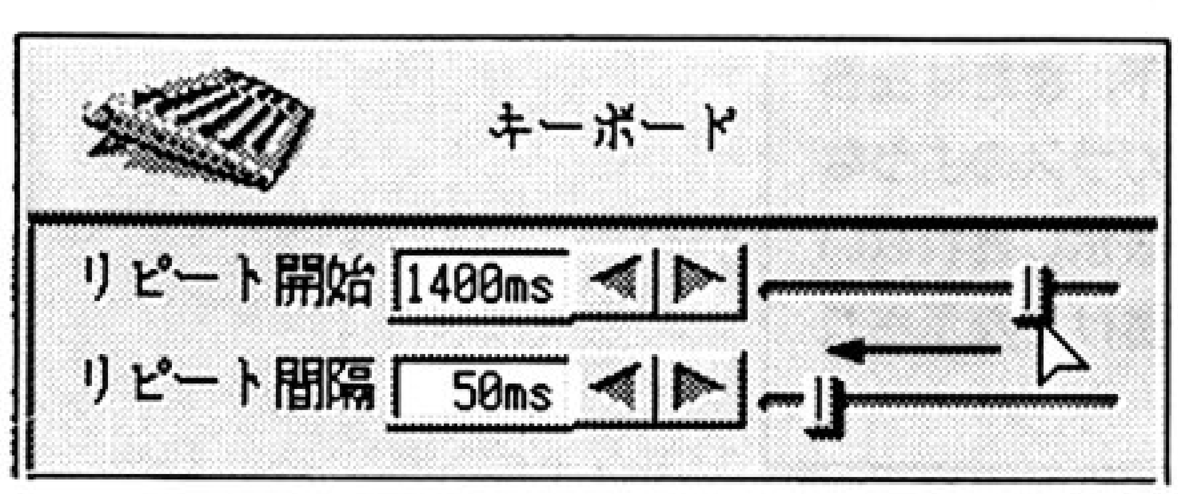
スライドボリューム・数値調整ボタン

主に、ダイアログ内で、速度や待ち時間など、数値を入力するときに使用されます。細かい数値入力が必要なときは、横に数値調整ボタンが表示されます。大きく数値を変更するときや、細かい数値による調整が必要でないときなど、スライドボリュームを左ドラッグして変更します。

・▶ を左クリックすると、数値が大きくなります。

・◀ を左クリックすると、数値が小さくなります。

・▯ を左右に左ドラッグすると、数値が変更されます。



メモ 数値調整ボタンの数値表示部分で、直接数値を入力できるものもあります。



チエック ボックス　チエック マーク

チェックボックス・チェックマーク

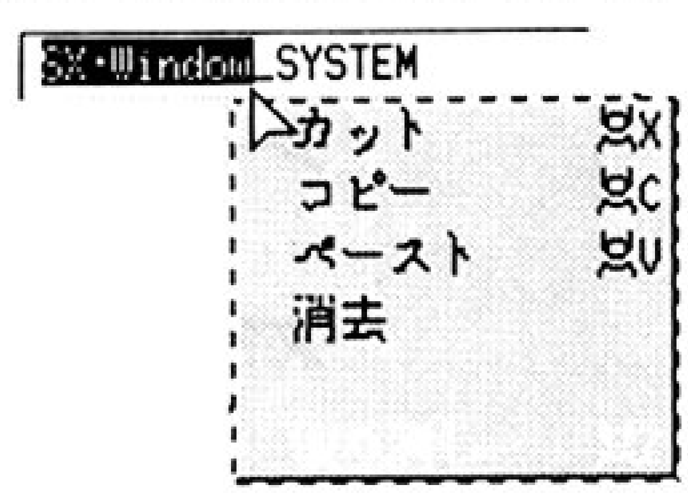
項目の設定で、状態のオン・オフを選択するときなどに使用されます。ウィンドウやダイアログ内ではチェックボックス、ポップアップメニュー内ではチェックマークが使用されます。
チェックボックスでは、チェックボックス内を左クリックすると、設定・解除が交互に実行されます。チェックマークは、ポップアップメニューで、その項目を選択することで、設定と解除が交互に実行されます。

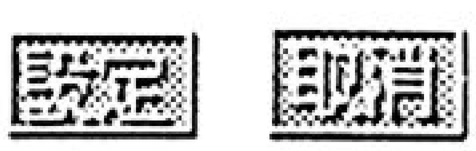


テキスト文字
各アプリケーションで共通に使える、文字や数値のこと。

テキスト表示窓

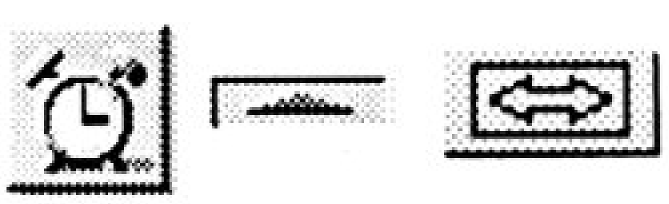
ファイル名や、数値を、キーボードから直接入力するときや、ウィンドウやダイアログ内に数値を表示するときに使用されます。キーボードからの入力ができるときは、通常、カット&コピーによって、クリップボードへの転送や、クリップボードからのペーストによる入力ができるようになっています。
また、アプリケーションによっては、アイコンのドロップによるファイル名の入力ができるものもあります。





文字ボタン

文字ボタンは、設定、取消、中止などを実行するためのものです。この部分を、左クリックすると、そこに表示されている内容を実行することができます。
ダイアログの処理を終了するときなど、多くの場合に使用されます。



その他のボタン

ディレクトリウィンドウ以外のウィンドウやダイアログ上で、比較的小さく、立体的に表示されている絵柄は、通常、何らかの働きをするボタンとして扱われます。このボタンを左クリックすると、そこに表示されているイメージの内容が実行されます。

2-6 アイコンと文字列の基本的な使い方

SX-WINDOWでは、マウスで、アイコンや文字を操作して作業を行います。ここでは、SX-WINDOW上のアイコンと文字列の操作について説明します。

アイコンや文字列を選択する

SX-WINDOWで何か作業をするためには、まずアイコンや文字列を選択しなければなりません。選択するとアイコンや文字列が白黒反転し、選択したことがわかるようになっています。
アイコンや文字列を選択するには、以下のようにいろいろな方法があります。

(1) 単一選択

アイコン……ポイントして左クリックすると、そのアイコンが反転表示されて選択されます。

文字列………単一選択はありません。

(2) 範囲選択

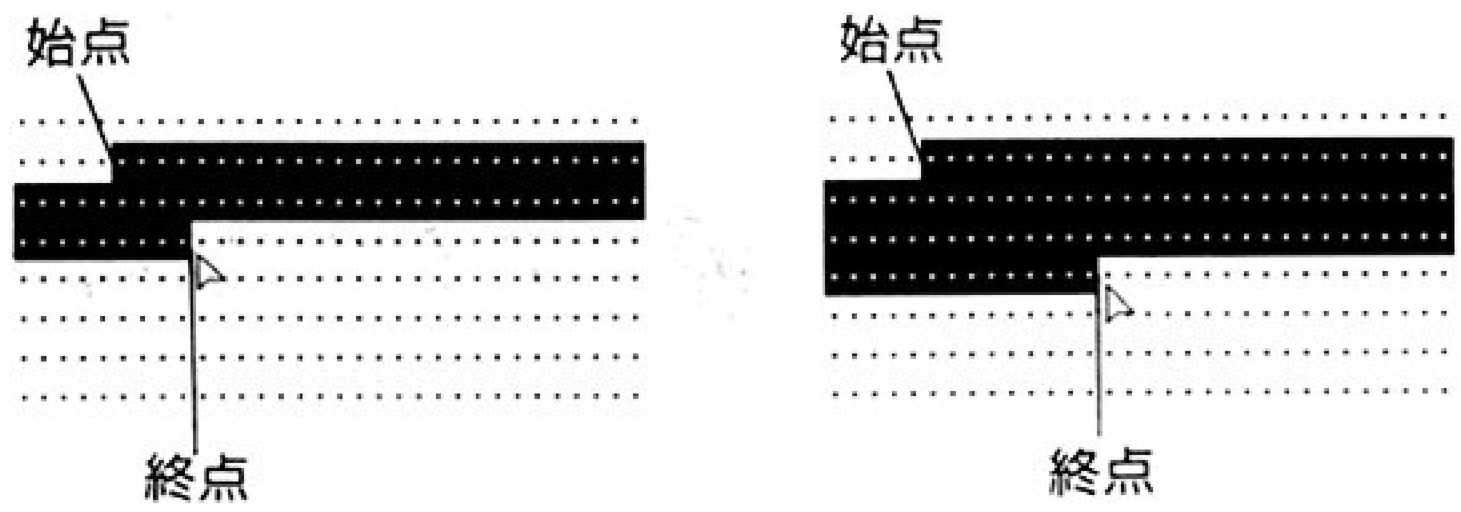
アイコン……デスクトップ上やウィンドウ上の、アイコン以外のところをポイントして、左ドラッグします。すると、ポインタの動きに合わせて枠が表示されますので、その中に選択したいアイコンを入れてから、左ボタンを離します。すると枠内のアイコンすべてが選択されます。

文字列………文字列の上で左ドラッグすると、ドラッグの始点から終点までが選択されて反転表示されます。

(3) **追加選択**

アイコン……SHIFT を押しながら(1)や(2)の操作をします。

文字列………SHIFT を押しながら左クリックまたは左ドラッグします。すると、始点はそのままで終点のみが変更されます。



> **メモ** アイコンは、複数のウィンドウ(デスクトップを含む)にまたがって選択状態にすることはできません。

選択を解除する

選択を解除するときは、次のような方法があります。

(1) **すべて解除**

アイコン……選択されているアイコン以外のところを左クリックします(デスクトップ上のアイコンの場合は、デスクトップ上のアイコン以外を左クリックします)。別のアイコンを左クリックすると、それまで選択されていたアイコンの選択が解除され、左クリックされたアイコンが選択されます。

文字列………文字列の上で左クリックすると解除されます。

⑵ **指定解除**

アイコン……選択されているアイコン上で、SHIFT を押しながら左クリックすると、そのアイコンのみ解除されます。SHIFT を押しながらアイコン以外のところをポイントし、左ドラッグして表示される枠内に、解除するアイコンを入れて左ボタンを離します。

文字列………指定範囲のみの解除はできません。

アイコンを移動する…ファイルの複写・移動

アイコンを移動させるときは、まず移動するアイコンをポイントして左ドラッグします。すると、ポインタに合わせてアイコンの輪郭が動き、ボタンを離したところにアイコンが移動します。

次に、アイコンのドロップについて説明します。

アイコンのドロップ
参照
「2-2 マウスの使い方」

●ファイルアイコン

ドロップ先	操　作
同一ディレクトリウィンドウ内	ウィンドウ内のアイコンの移動
同一ドライブの他のディレクトリウィンドウ	ファイルの移動
他のドライブのディレクトリウィンドウ	ファイルの複写
タイプやダンプなど、ファイルを扱うアプリケーション	表示(編集)ファイルの変更
アイコンメンテなど、文字を入力するアプリケーション	カーソル位置へパス名を挿入
クリーナーアイコン	ファイルの削除
ドライブアイコン	そのドライブのルートへ移動・複写
ディレクトリアイコン	そのディレクトリへ移動・複写

メモ CTRL を押しながらドロップすると同一ドライブでも他のディレクトリウィンドウならば複写できます。

●ディレクトリアイコン

ドロップ先	操　作
同一ディレクトリウィンドウ	ウィンドウ内のアイコンの移動
同一ドライブの他のディレクトリウィンドウ	ディレクトリの移動
他のドライブのディレクトリウィンドウ	ディレクトリの複写
アイコンメンテなど、文字を入力するアプリケーション	カーソル位置へパス名を挿入
クリーナーアイコン	ディレクトリの削除
ドライブアイコン	そのドライブのルートへ移動・複写
ディレクトリアイコン	そのディレクトリへ移動・複写

メモ　デスクトップ上に置かれているアイコンのうち、システムアイコン、デスクアクセサリアイコン、ページアイコンは、選択できないように設定されているため、そのままでは移動できません。選択ができないように設定されているアイコンを移動するときは、OPT.1 を押しながら左クリックし、選択状態にしてから行ってください。

選択可能の設定
参照
「4-6　アイコンメンテ」

文字列を移動する

カット&ペースト
参照
「コラム　データの受け渡し」

文字列を移動させるときは、まず移動する文字列の先頭をポイントして左ドラッグします。すると、ポインタに合わせて文字列が反転表示され、左ボタンを離したところまで選択されます。その状態で右プレスして表示されるポップアップメニューのカット&ペーストを利用して文字列を移動します。

アイコンを開く、実行する

アイコンをポイントし、左ダブルクリックします。ドライブアイコンやディレクトリアイコンのときには、新しくウィンドウを表示し、ファイルアイコンのときは、その機能を実行します。
なお、アイコン上で表示されるポップアップメニューから、オープンを選んでも同じように実行します。

コラム

データの受け渡し

カット
元のデータを消して、クリップボードに格納します。

コピー
元のデータはそのままにして、クリップボードに格納します。

ペースト
格納したデータを入力します。

消去
指定した範囲を消去します。

全選択
すべての範囲を選択します。

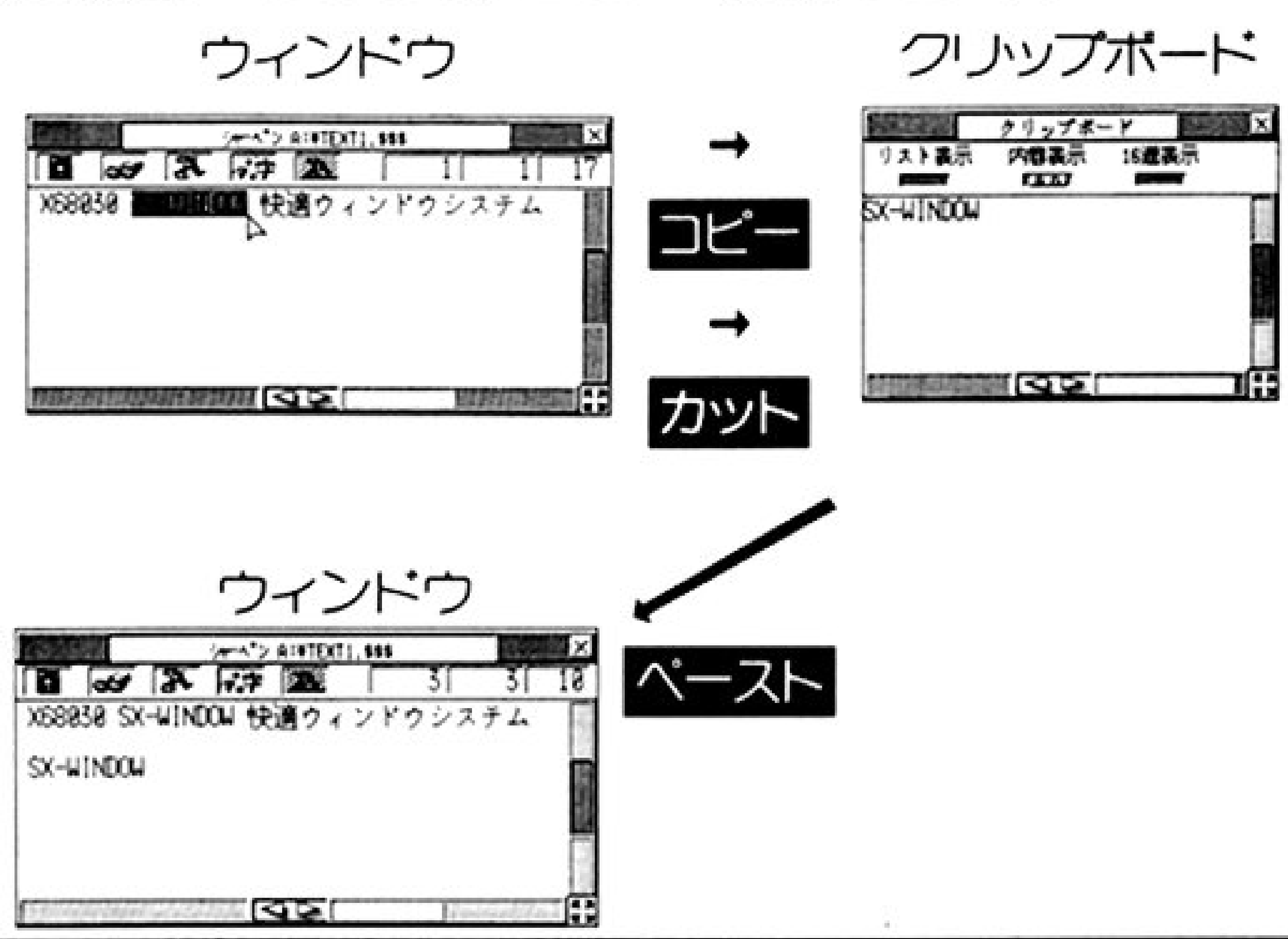
取り消し
ひとつ前の処理を取り消します。

範囲指定の方法
・左ドラッグします。
・範囲の終わりをポイントし、SHIFT を押しながら左クリックします(カーソルからポインタまでが範囲となる)。

ウィンドウに表示しているデータを、範囲を指定してコピーや移動することができます。指定したデータは、いったんクリップボードに格納され、次の位置にコピーや移動をすることができます。

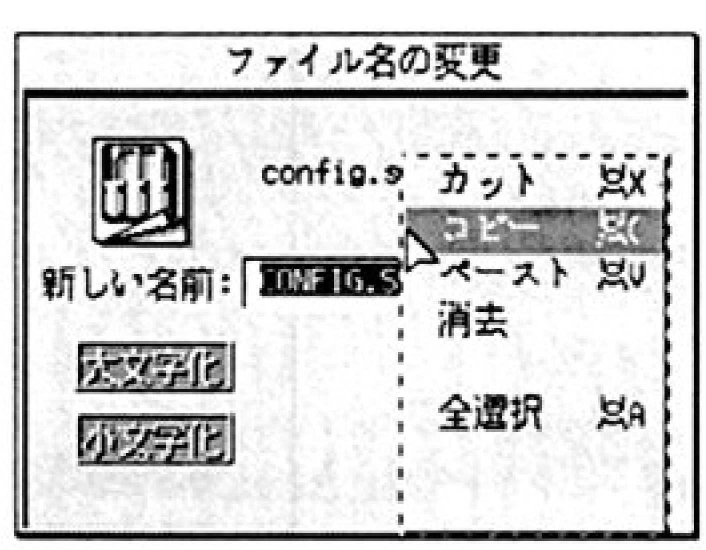
・同じウィンドウ内のほかの位置
・同じ種類のデータを処理するほかのウィンドウ
・ファイル名、ディレクトリ名、ボリューム名などのダイアログ

クリップボードに格納したデータは、何回でも使うことができます。ただし、次のデータを範囲指定すると前のデータは消去されます。テキストデータと画像データ、そして電卓で計算された数値データなどを、コピー・移動できます。



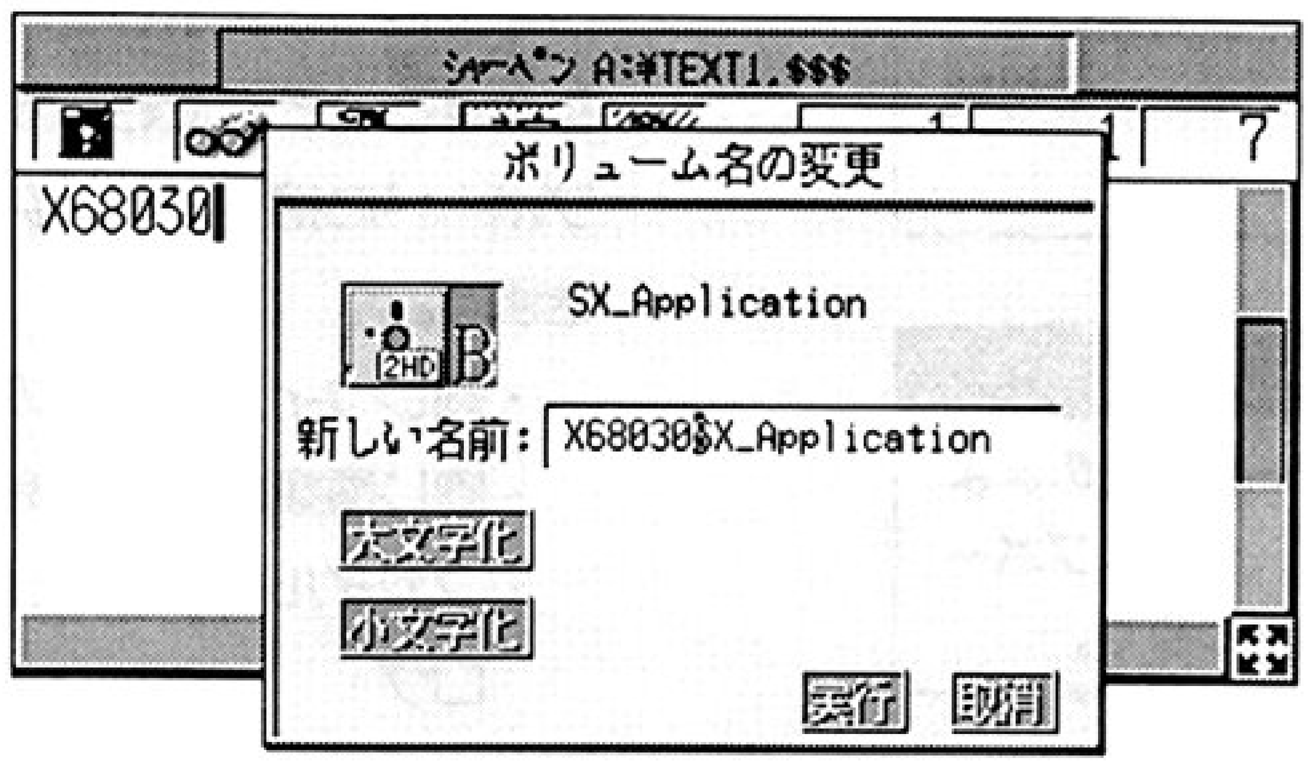
データを格納する……カット・コピー

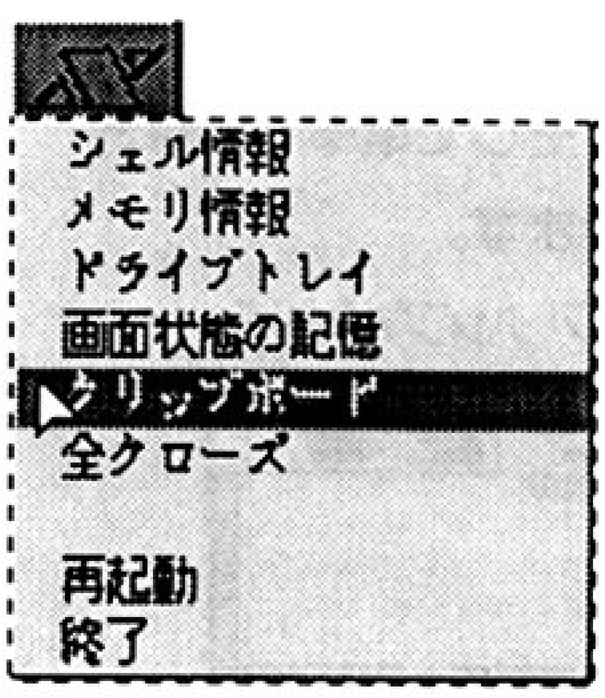
左ドラッグして範囲を指定し、ポップアップメニューから コピー または カット を選びます。



格納したデータを入力する……ペースト

入力先をポイントし、ポップアップメニューから ペースト を選びます。





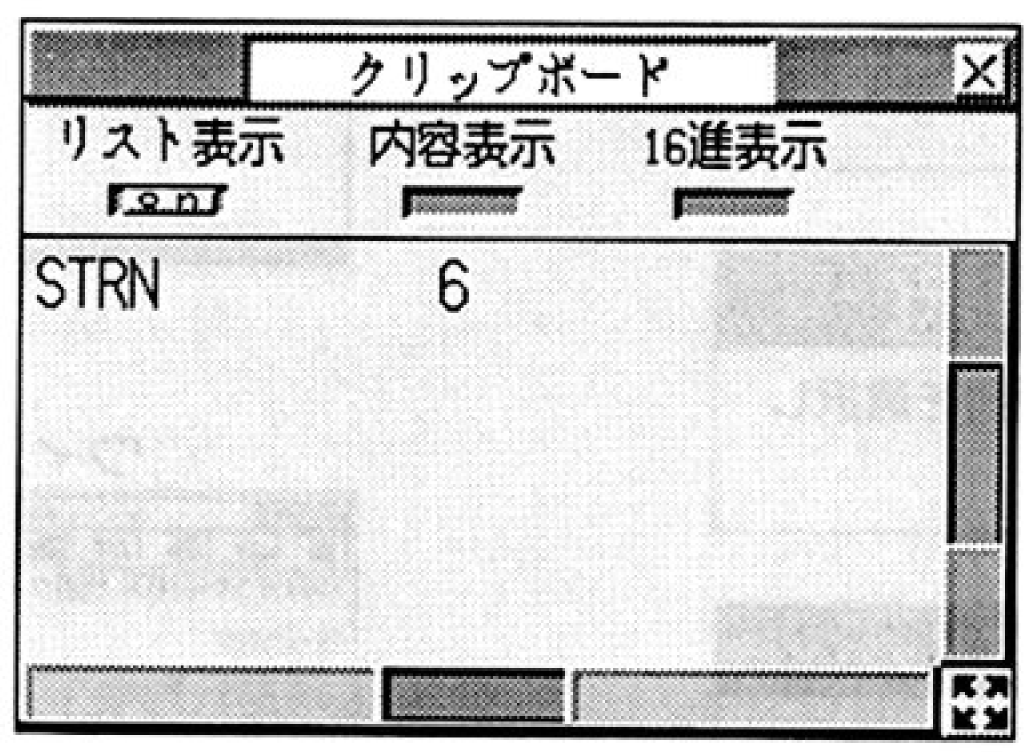
クリップボード

参照

「3-1 ●システムアイコンとは ・システムアイコンのポップアップメニュー」

格納したデータを表示する……クリップボード

クリップボードを表示するときは、システムアイコンのポップアップメニューから クリップボード を選びます。

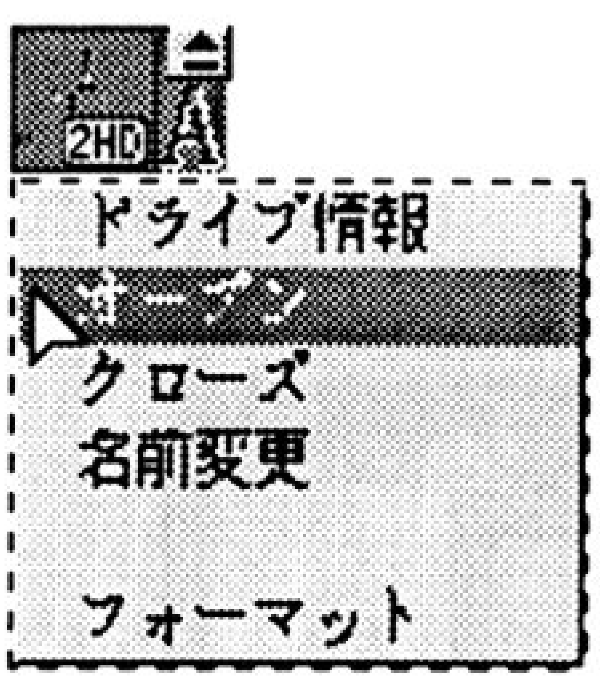


メモ SX-WINDOWでは、アプリケーションソフト間でいろいろなデータの受け渡しができます。データの受け渡しの手段として、一番標準的なものが、カット・コピー・ペーストです。
このカット・コピー・ペーストは、アプリケーションソフトによって若干使い方が異なることがあります。ここでは、一番標準的なデータの受け渡しを説明しています。

2-7 ウィンドウの基本的な使い方

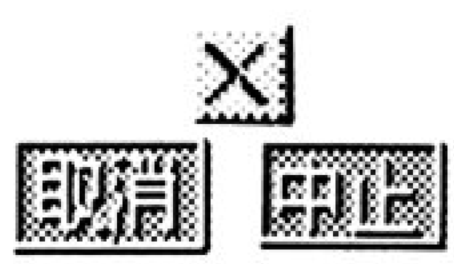
デスクトップ上で作業をするときには、作業に必要な「対象」を選び、この対象に何らかの指示をします。アプリケーションを実行すると、さまざまな情報が表示されて作業を行うことができる四角形の窓のようなものが表示されます。この窓のことを「ウィンドウ」と呼びます。

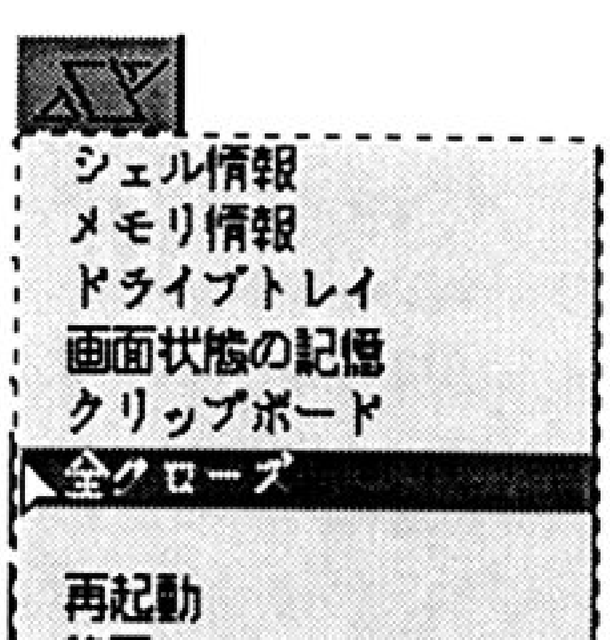
ウィンドウを開く



ディレクトリアイコンやドライブアイコンを、左ダブルクリックすると新しくウィンドウが開き、ディレクトリの内容が表示されます。また、アプリケーションのファイルアイコンを左ダブルクリックしても新しくウィンドウがオープンされ、いろいろな作業を行うことができます。なお、ディレクトリアイコンを選択して、ポップアップメニューの オープン を選んだり、デスクアクセサリアイコンのポップアップメニューでアプリケーションを選んでも、新しくウィンドウがオープンされます。

ウィンドウを閉じる





クローズボタンを左クリックするとウィンドウを閉じることができます。
その他に、ウィンドウの上で表示されるポップアップメニューで、終了 を選ぶと閉じられるものや、取消 や 設定 などの文字ボタンで閉じることができるウィンドウもあります。
また、システムアイコンのポップアップメニューから 全クローズ を選ぶと、デスクトップ上のウィンドウをすべて閉じることができます。

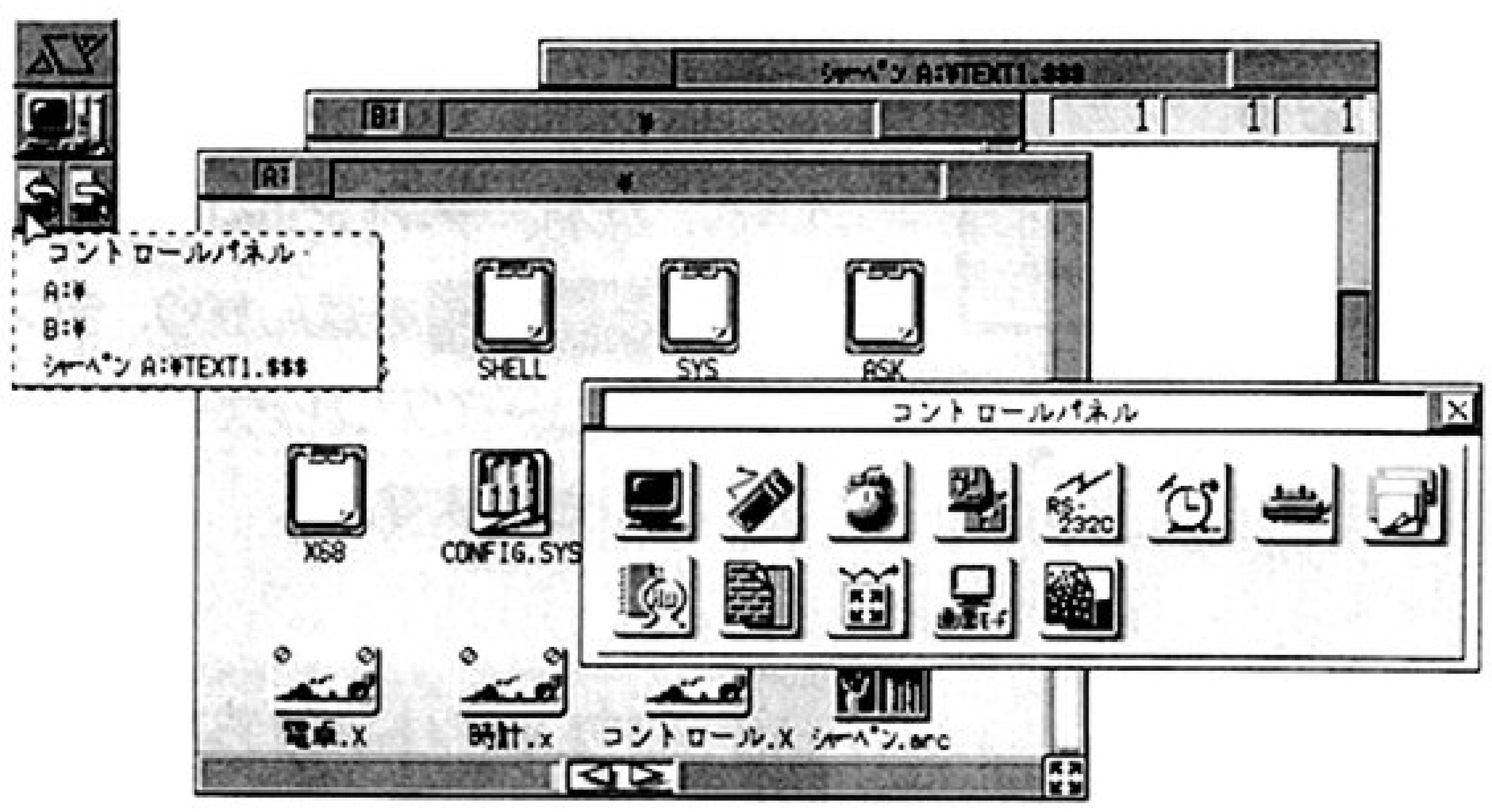
ウィンドウを選ぶ

デスクトップには、複数のウィンドウを表示させることができます。ただし、いくつウィンドウが開いていても、実際に操作できるのは、一番上(手前)に表示されたウィンドウだけです。このウィンドウのことを「アクティブウィンドウ」といい、タイトル部分が白く表示されるとともに、クローズボタンなどがあらわれます。アクティブウィンドウの下に隠れているウィンドウなどで作業するときには、そのウィンドウを選んでアクティブウィンドウにする必要があります。

ウィンドウをアクティブウィンドウにするには、目的のウィンドウをポイントし、左クリックします。

また、ページアイコンによってウィンドウをアクティブにすることもできます。

参照
「3-1 ●ページアイコンとは」



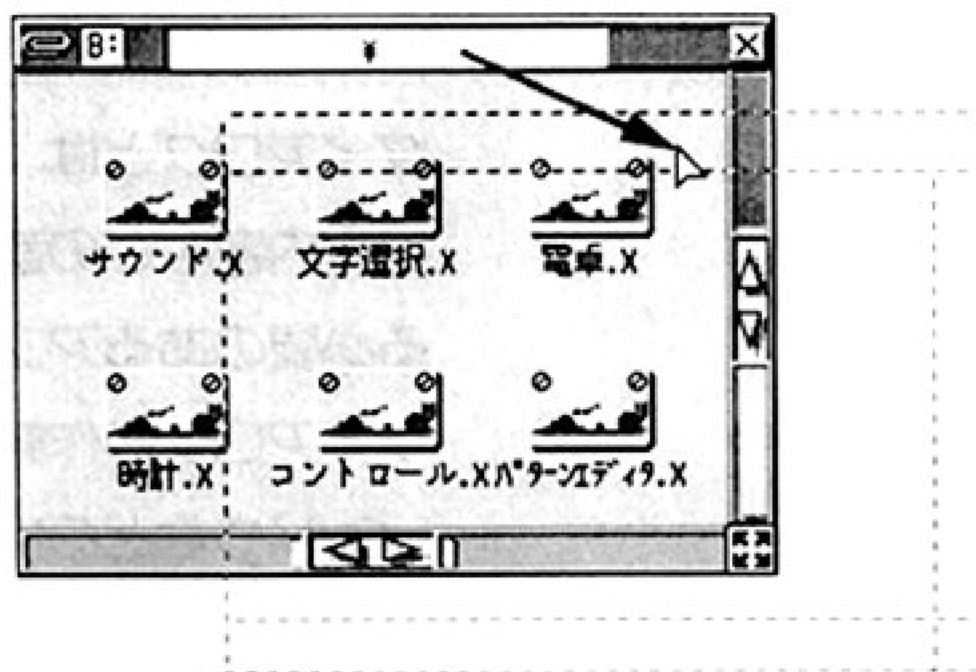
2

SX-WINDOWの基本的な操作

ウィンドウを移動する

参照
「2-5 ●いろいろなウィンドウアイテム・タイトルバー」

下にあるはずのウィンドウが上のウィンドウに隠れて、選ぶ(左クリックする)ことができないときや、デスクトップ上を整理するときなどにウィンドウを移動します。
ウィンドウを移動するには、ウィンドウ上部のタイトルバーをポイントし左ドラッグします。



メモ 通常はアクティブウィンドウのみが、タイトルバーの左ドラッグで移動することができます。アクティブでないウィンドウでも、ディレクトリウィンドウなどの一部のウィンドウは、OPT.1 を押しながらタイトルバーを左ドラッグすることでアクティブにすることなく移動することができます。

ウィンドウの大きさを変える

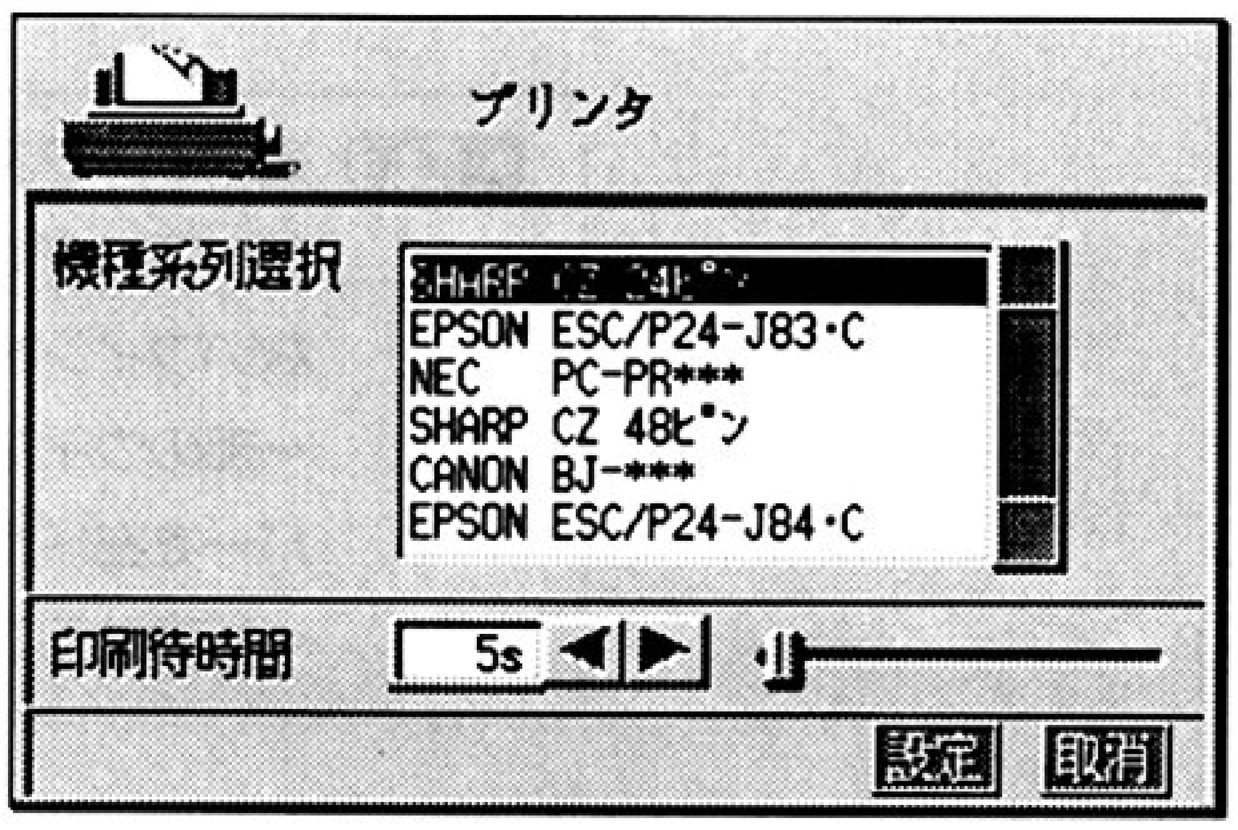
参照
「2-5 ●いろいろなウィンドウアイテム・サイズボックス」

下にあるはずのウィンドウが上のウィンドウに隠れて、選ぶ(左クリックする)ことができないときや、デスクトップ上を整理するときなどにウィンドウの大きさを変えます。ウィンドウの右下に表示されるサイズボックスを左ドラッグすることで、ウィンドウの大きさを変えることができます。

2-8 ダイアログとは

ダイアログとは

ダイアログとは、重要な項目を対話的に設定変更するところです。操作内容などの都合で、ほかのウィンドウでの作業を止めて実行する必要のあるアプリケーションなどで表示されます。
ダイアログの作業を終わりダイアログが閉じられるまで、ほかのウィンドウなどの操作はできません。





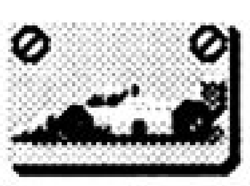
2-9 アプリケーションの基本的な使い方

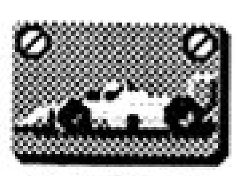
SX-WINDOWには、さまざまなアプリケーションが用意されています。
ここでは、アプリケーションの基本的な使い方について説明します。

アプリケーションの実行

SX-WINDOW上でアプリケーションを実行する方法は、大きく分けて次の3つの方法があります。

1. デスクアクセサリアイコンのポップアップメニューから、選択して実行します。
2. 実行形式(拡張子が.Xか.R)のファイルアイコンをポイントし、左ダブルクリックします。または、そのアイコン上で表示されるポップアップメニューから**オープン**を選びます。
3. 拡張子が「.PIX」や「.OPM」のファイル(実行形式のファイルがアイコンに登録されているデータファイル)のアイコンを、左ダブルクリックします。または、そのアイコン上で表示されるポップアップメニューから**オープン**を選びます。





> **メモ** ファイルアイコンやシンボルアイコン上で表示されるポップアップメニューは、自由に変更ができますので、ポップアップメニューの内容が変更されているときは、上記の通りにできない場合があります。

アプリケーションとデータファイル

SX-WINDOW上で起動するアプリケーションには、日本語マルチフォントエディタなどのように、データファイルを読み書きするアプリケーションと、時計やカレンダーなどのように、データファイルを使用しないアプリケーションがあります。データファイルを読み書きするアプリケーションでは、データファイルの指定方法に、次のようなものがあります。

アプリケーション起動時のデータファイルの読み込み

データファイルを読み込むアプリケーションは、次の方法で起動時にデータファイルを読み込むことができます。

ポップアップメニューからアプリケーションを実行する場合

(1) 読み込むデータファイルのアイコンを、左クリックして選択状態(反転状態)にします。

(2) メニューメンテで実行形式のファイルを登録したポップアップメニューから、アプリケーションの項目を選択して実行します。
例：テキストファイルを選択状態にし、デスクアクセサリアイコンのポップアップメニューから 文書編集 を選ぶ

メニューメンテ
参照
「4-9　メニューメンテ」

特定の拡張子をもつデータファイルを使用するアプリケーションの場合(サウンド、キャンバスなど)

(1) アイコンメンテで、実行形式のアプリケーションのファイル名を、使用するデータファイルのアイコンに登録します。

(2) 登録処理の終わったデータファイルのアイコンを、左ダブルクリックします。
例：音楽データファイルのアイコンを左ダブルクリックする

アイコンメンテ
参照
「4-6　アイコンメンテ」

アプリケーション起動後のデータファイルの読み込み

データファイルを読み込むアプリケーションのウィンドウが、すでにオープンしている場合、次の方法でデータを読み込むことができます。

(1) データファイルのあるディレクトリウィンドウをオープンします。

(2) 読み込むデータファイルのアイコンを、左ドラッグして、オープンしているアプリケーションウィンドウにドロップします。

例：「シャーペン」ウィンドウ上に、テキストファイルのアイコンをドロップします。すると、「シャーペン」ウィンドウへ、データファイルが読み込まれます。

コラム

ファイル・ディレクトリの名前について

参照
『Human68kユーザーズマニュアル』

コンピュータはファイルやディレクトリを、アイコンの下に表示される名前で判別します。
ファイル名は次の規則で付けられています。

・1つのウィンドウ内では、同じ名前を複数使えません。
同じ名前は、違うディレクトリ（別のウィンドウ）のアイコンを使うことができます。
コンピュータは先頭から半角8文字分で判断するので、先頭から半角8文字が同じ名前は、同じディレクトリ内では使うことができません。

・ファイル名、ディレクトリ名は、半角18文字まで（全角9文字）の主ファイル名と、半角3文字までの拡張子を付けることができます（拡張子は省略することができます）。

```
           半角18文字              半角3文字
□□□□□□□□□□□□□□□□□□ . □□□
           主ファイル名              拡張子
```

・名前には、アルファベット、漢字、ひらがな、カタカナ、英数字、各種記号が使えます。
アルファベットは、大文字と小文字は同じものと判断されます。

・拡張子は、通常ファイルの性質や種類を表すものを付けます。
例：X………実行ファイル（アプリケーションのファイルなど）
SYS…システムファイル（SX-WINDOWのシステムファイルなど）
$$$…日本語マルチフォントエディタで作った文書（データのファイル）

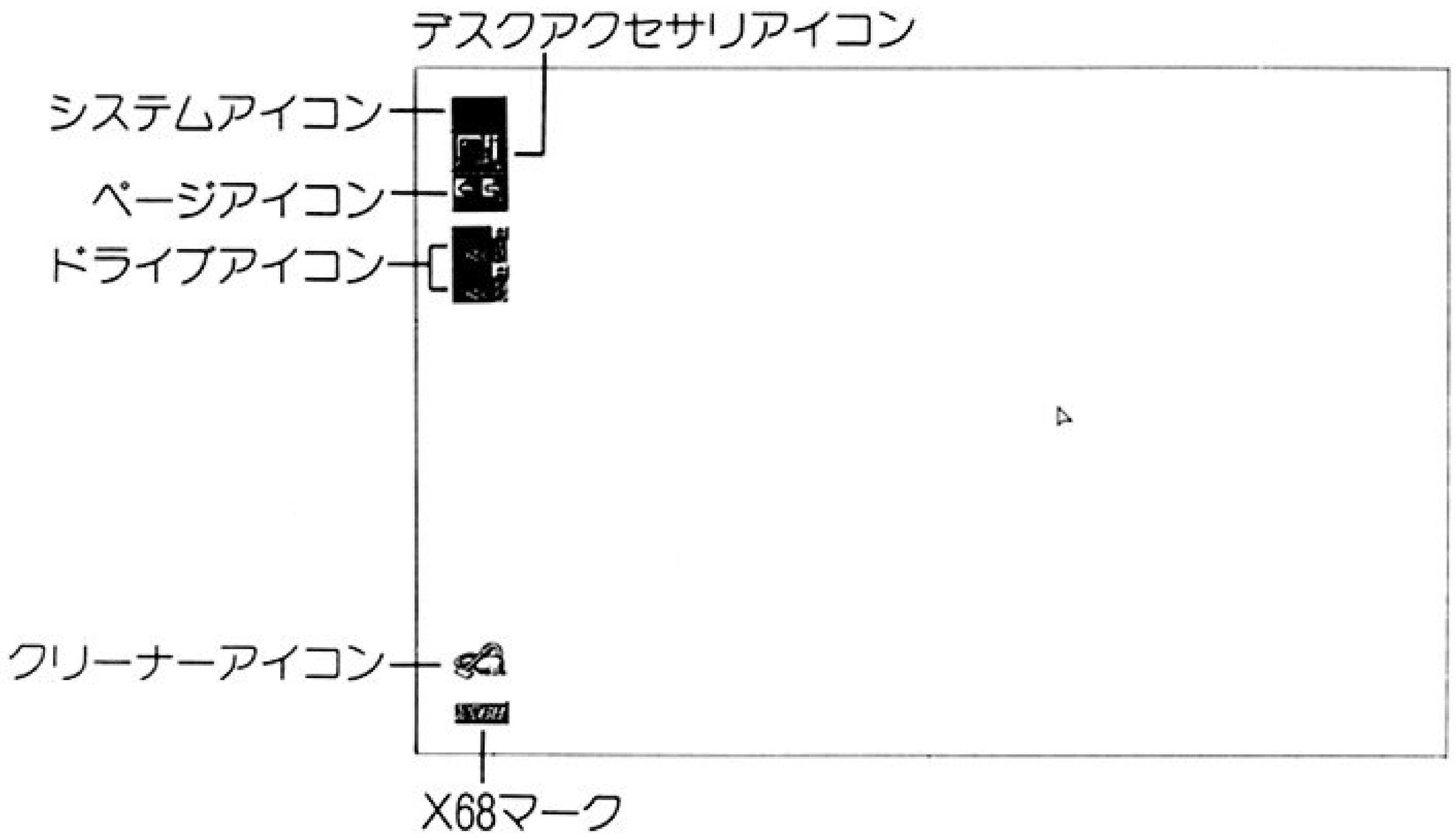
・次の文字列はほかの機能に予約されているので、ファイル名として使用することができません。

AUX　CLOCK　CON　LPT　OPM　PCM　PRN
＊　／　－　＋　＝　”　’（英数の半角スペース）
．　，　￥　｜　；　：　［　］　<　>

3

SX-WINDOWの使い方

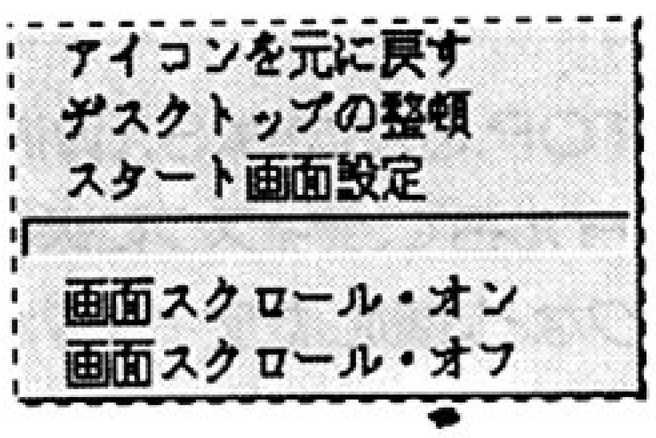
3-1 デスクトップ上のアイコン



デスクトップには、デスクトップでの作業を容易に行うためのアイコンが表示さています。ドライブアイコン、クリーナーアイコン、そして、X68マークは、画面上のどこでも移動することができます。また、システムアイコン、デスクアクセサリアイコン、ページアイコンは、OPT.1を押しながら左クリックして選択状態にすると、左ドラッグで移動することができます。また、デスクトップ上のポップアップメニューから デスクトップの整頓 を選ぶと、デスクトップ上にあるアイコンを上下左右に整頓することができる「整頓」ウィンドウが表示されます。

メモ ドライブアイコンやシステムアイコンなどのほかに、ファイルアイコンやディレクトリアイコンも、デスクトップ上に置くことができます。

デスクトップ上のポップアップメニュー



デスクトップ上のアイコン以外の位置をポイントして、マウスの右ボタンを押すと、ポップアップメニューが表示されます。
ポップアップメニューの各項目について説明します。

アイコンを元に戻す

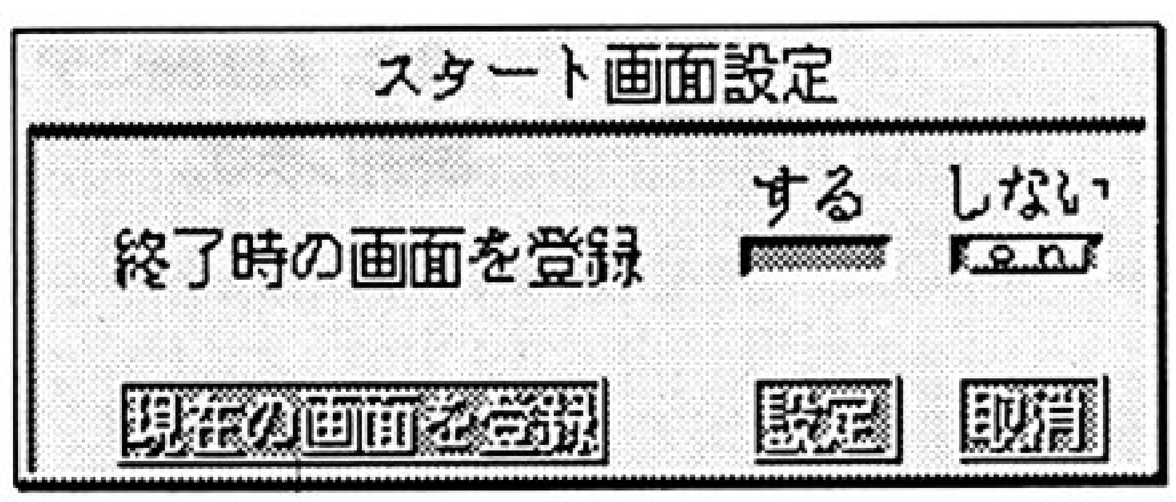
デスクトップ上に置かれているアイコンを元の位置に戻します。詳しくは、「2-4 デスクトップの使い方」を参照してください。

デスクトップの整頓

デスクトップ上のアイコンを整頓します。
詳しくは、「2-4 デスクトップの使い方」を参照してください。

スタート画面設定

デスクトップ画面をそのまま保存し、次のスタート時にその保存した画面をはじめに表示するようにします（初期画面とします）。



スタート画面の登録方法は、次の通りです。

- 毎回終了時に画面を登録する……ラジオボタンの「する」をONにして「設定」を左クリックします。
  SYSDTOP.SXというファイル名で登録されます。
- 現在の画面をスタート画面として登録する……「現在の画面を登録」を左クリックします。
  起動時に「SXWIN -S（ファイル名）」で指定したファイル名でスタート画面が登録されます。
  -Sスイッチでファイル名を指定しないときは、SYSDTOP.SXというファイル名で登録されます。

・現在登録されているスタート画面のままにする……ラジオボタンの「しない」をONにして「設定」を左クリックします。

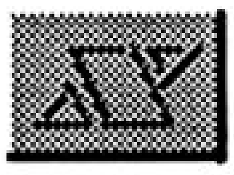
> メモ スタート画面の情報はSYSDTOP.SXまたは、SXWINの-Sスイッチで設定したファイル名で、ディスクに保存されます。フロッピーディスクなど起動したディスクがプロテクト(書き込み禁止)されているときは、スタート画面を保存することはできません。
> SXWINの-Sスイッチは、CONFIG.SYSファイルで設定します。

画面スクロール・オン

画面スクロール・オフ

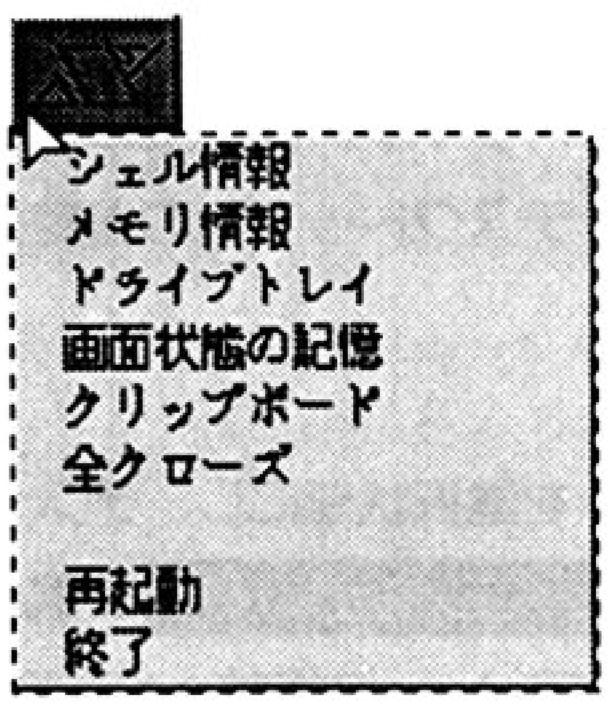
画面のスクロールモードを変更します。
詳しくは「2-4 デスクトップの使い方」を参照してください。

次に、起動時にデスクトップに表示されているアイコンについて、説明します。



システムアイコンとは

SX-WINDOWのシステム情報などを扱うためのアイコンが、「システムアイコン」です。

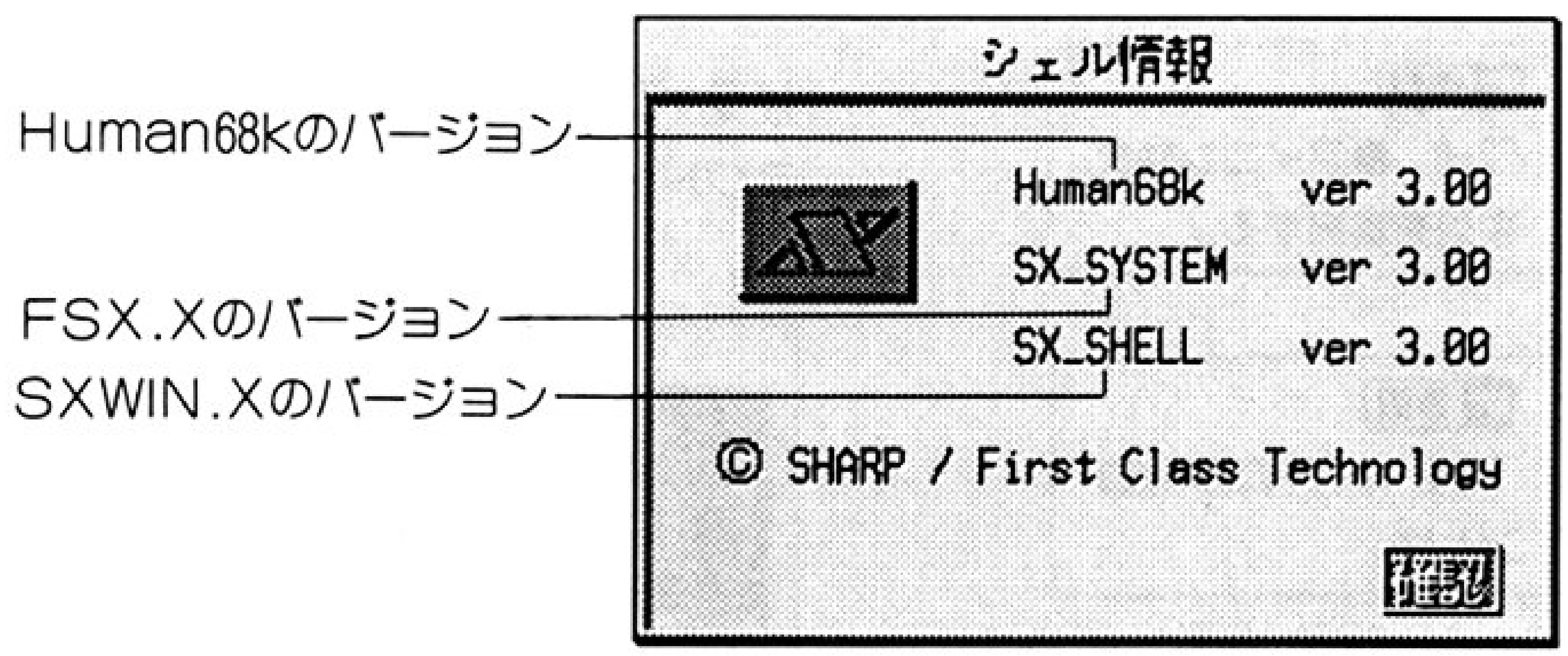


システムアイコンのポップアップメニュー

システムアイコンのポップアップメニューには、次のようなものがあります。

シェル情報

Human68kとSX_SYSTEM(FSX.X)、および、SX_SHELL(SXWIN.X)のバージョンを表示します。

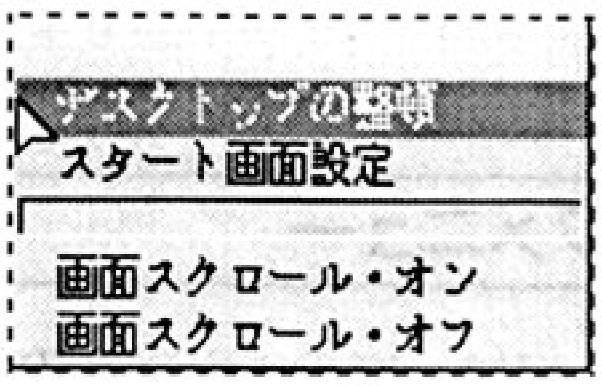


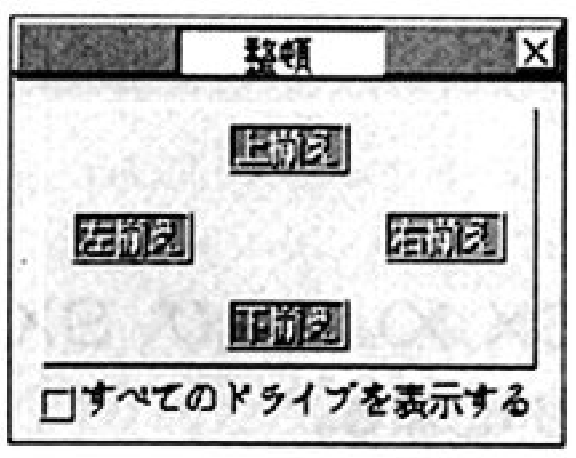
メモリ情報

SX-WINDOWのメモリ情報(主記憶容量、空き容量、連続空きブロック)を表示します。



> **メモ** ウィンドウ内を左クリックすると、空き容量の表示がKバイト単位とバイト単位に切り換わります。





ドライブトレイ

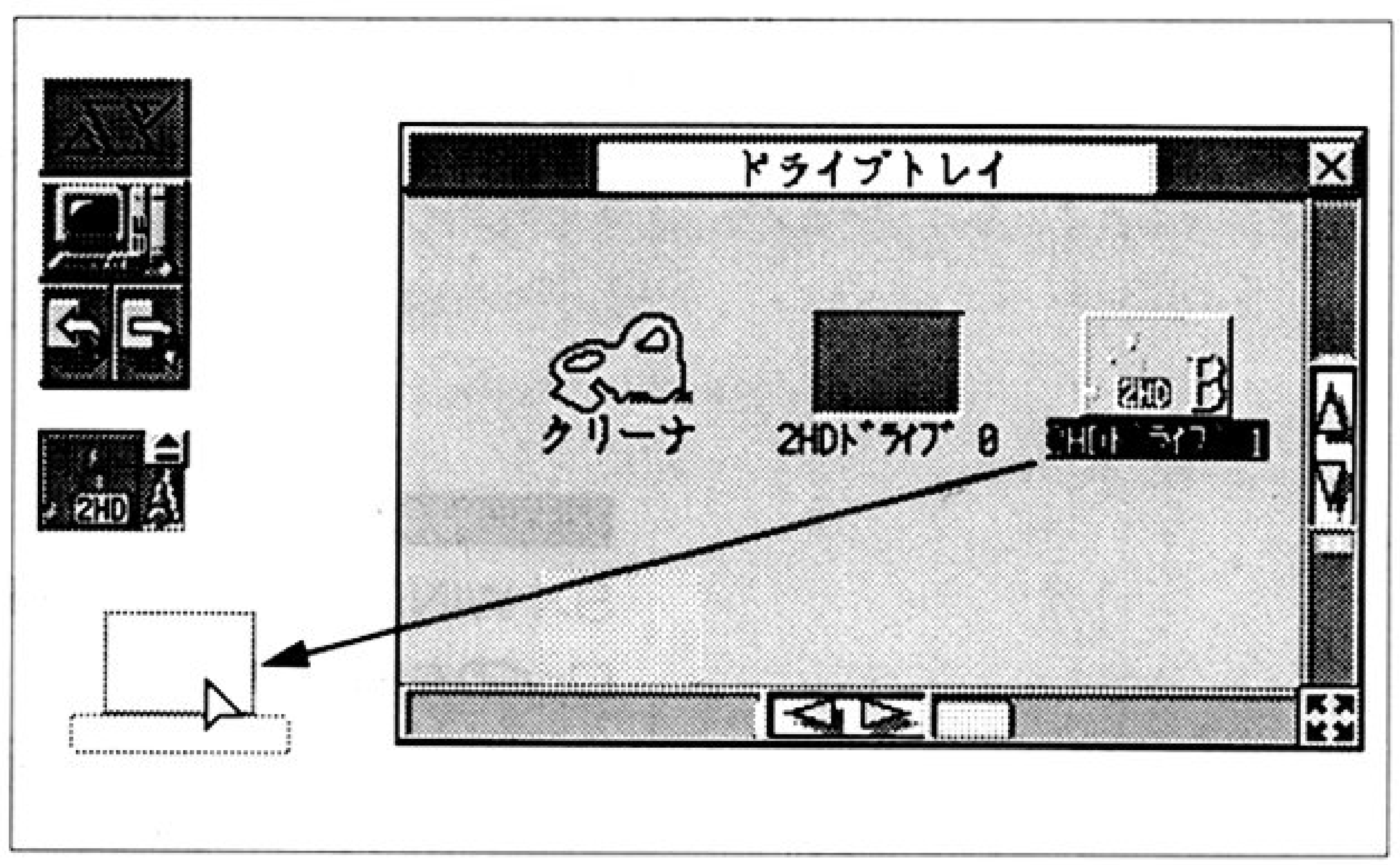
必要なドライブアイコンをデスクトップ上に表示したり、デスクトップ上のドライブアイコンをトレイに格納します。ドライブトレイには、接続されているすべてのドライブのドライブアイコンが表示されています。デスクトップ上のポップアップメニューで、**デスクトップの整頓** を選んで表示される、「整頓」ウィンドウで、「すべてのドライブを表示する」をチェックし、**上揃え**、**下揃え**、**左揃え**、**右揃え** の、いずれかを左クリックすると、ドライブトレイ上に表示されているすべてのドライブアイコンが、デスクトップ上の指定の位置に表示されます。

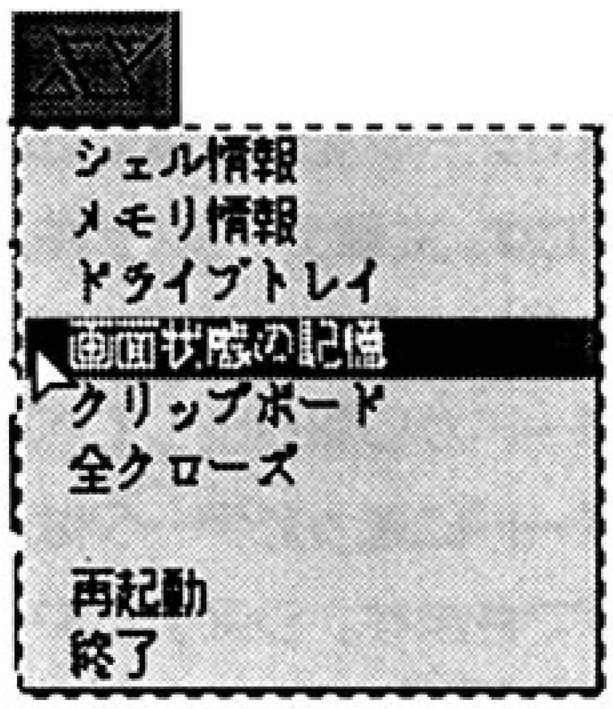
参照
「2-6 ●アイコンや文字列を選択する」

また、デスクトップ上のドライブアイコンを選択状態にし、デスクトップ上のポップアップメニューから、**アイコンを元に戻す** を選ぶと、選択されたドライブアイコンがドライブトレイに格納されます。

参照
「3-2 ドライブアイコンとは」

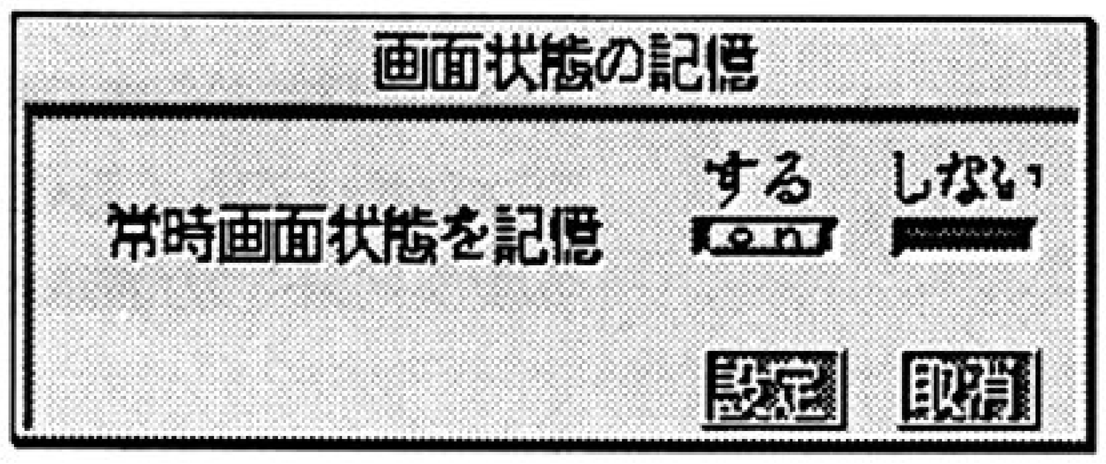
ドライブアイコンを直接左ドラッグしても、ドライブアイコンをデスクトップ上に置いたり、ドライブトレイに格納することができます。





画面状態の記憶

ラジオボタンの「する」をONにすると、デスクトップ画面のウィンドウの大きさや、アイコンの位置をリアルタイムで記憶させることができます。

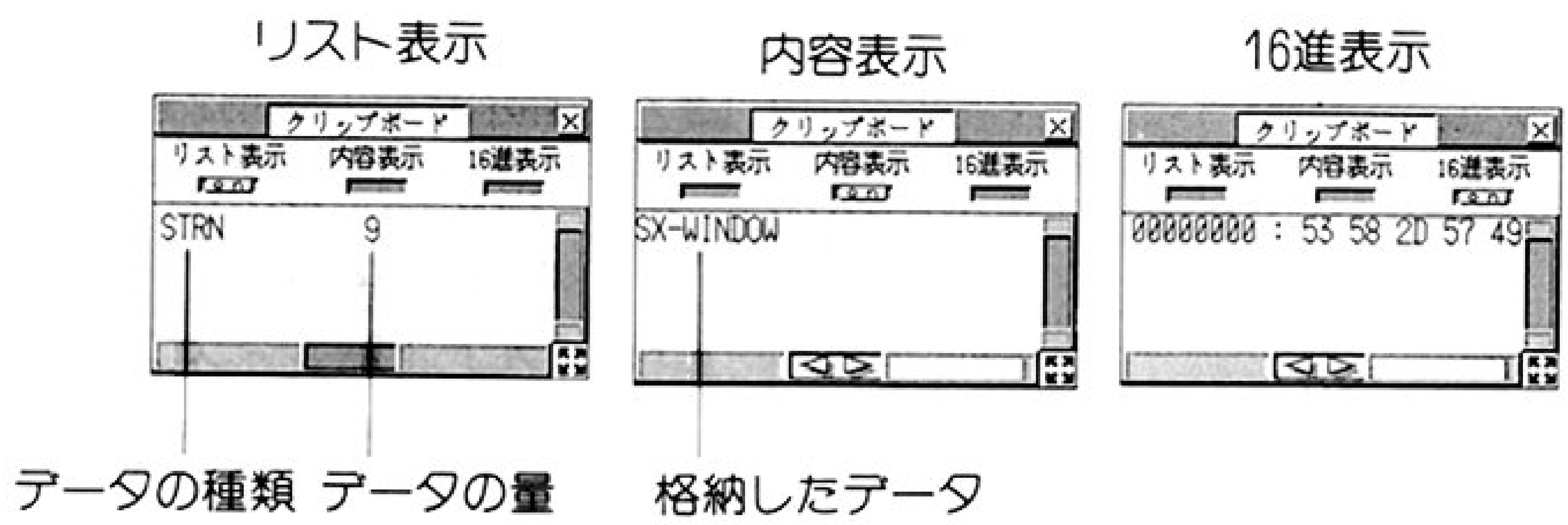


メモ 画面状態の情報は各フロッピーディスク、または各ドライブにDIRDTOP.SXという名のファイルを作成して保存されます。
フロッピーディスクなど起動したディスクがプロテクト（書き込み禁止）されているときは、画面状態を保存することができません。

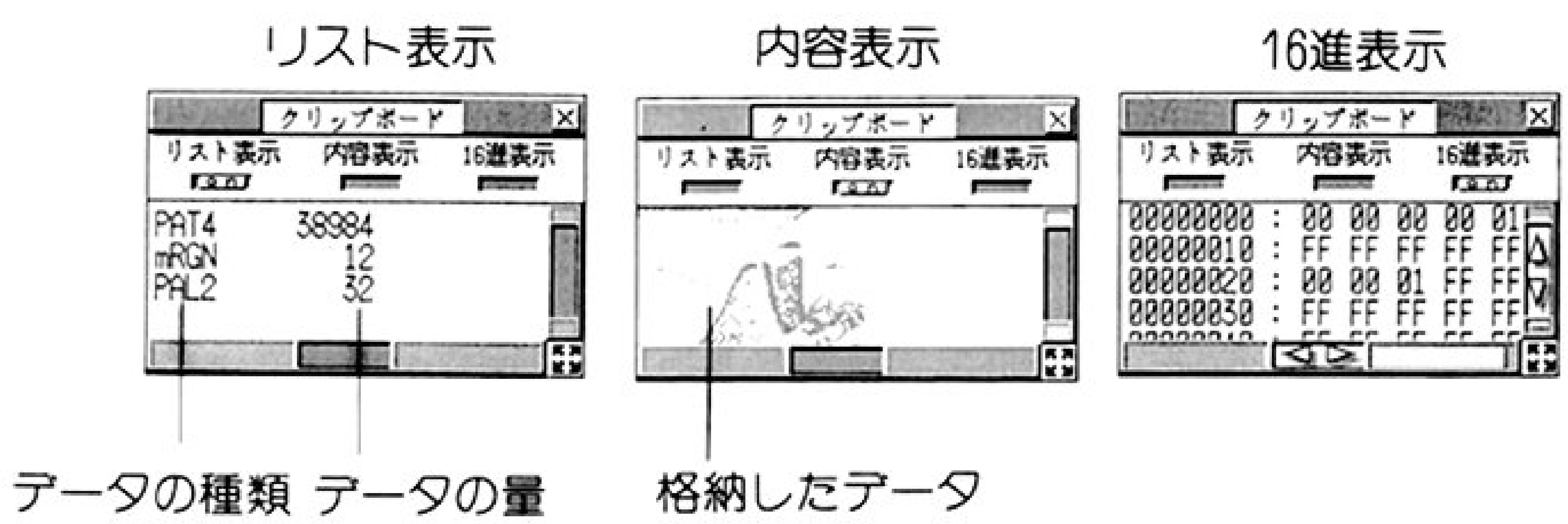
クリップボード

クリップボードとは、アプリケーション間でデータを受け渡すために、データを一時的に保存しておくところです。文章データ(テキストデータ)やイメージデータなどを、クリップボードにカットまたはコピーしておき、必要なときにクリップボードから取り出してペーストすることができます。一度クリップボードに送ったデータは、次のデータを送るまで何回でも使うことができます。システムアイコンのポップアップメニューから **クリップボード** を選ぶと、次のようなウィンドウが表示されます。

テキストデータを格納したとき



イメージデータを格納したとき



表示されるリストの種類

STRN……………テキスト(文字列)データです。

PAT1……………モノクロ2階調のビットイメージデータです。

PAT4……………カラー16色のビットイメージデータです。

PICT……………ドロー系のイメージデータです。

mRGN……………ビットイメージの外形を表すリージョンのデータ(マスクデータ)です。

PAL2……………16色(65536色中)のパレットデータです

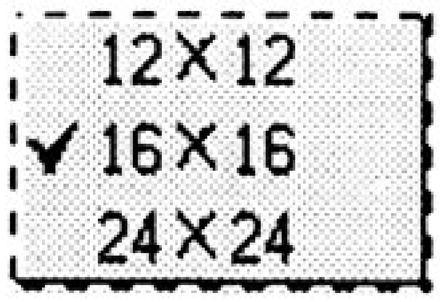
DBLN……………倍精度の浮動小数点の数値データです。

クリップボードのポップアップメニュー

クリップボード上では、格納されたデータのタイプによって、さまざまなポップアップメニューが表示されます。

1.テキストデータが格納されたとき

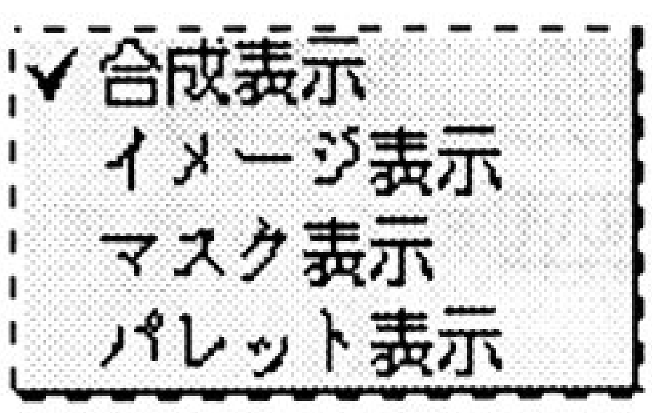
「内容表示」をONにしたときに、次のポップアップメニューが表示されます。



12×12………………12×12ドットの文字で表示します。
16×16………………16×16ドットの文字で表示します。
24×24………………24×24ドットの文字で表示します。

2.グラフィックデータが格納されたとき

「内容表示」をONにしたとき、次のポップアップメニューが表示されます。



格納されたグラフィックデータがPAT4形式の場合

合成表示……………格納されたデータをそのまま表示します。
イメージ表示………格納されたデータの元絵を表示します。
マスク表示…………格納されたデータの輪郭形状を表示します。
パレット表示………格納されたデータのパレットを表示します。



格納されたグラフィックデータがPICT形式の場合

ウィンドウサイズ…格納されたPICTデータをウィンドウのサイズで表示します。
実寸…………………格納されたPICTデータを実寸で表示します。

> メモ 「リスト表示」をONにしたときに、リストを選択状態(反転表示)にしたときは、「内容表示」では選択された項目のみ表示されます。

全クローズ

開いているウィンドウをすべて閉じます。

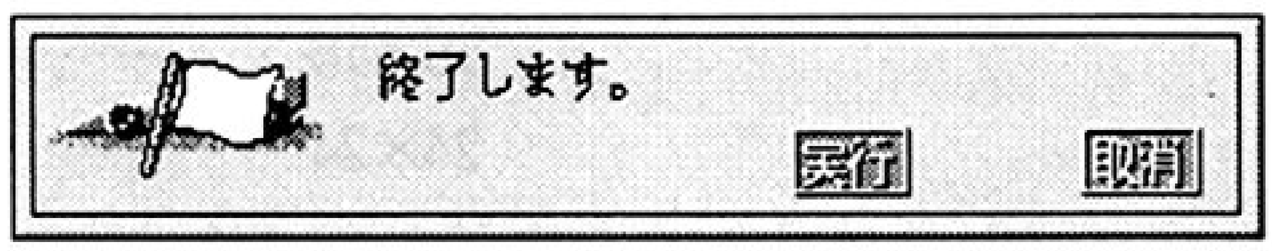
再起動

SX-WINDOWを終了したあと、再起動します。

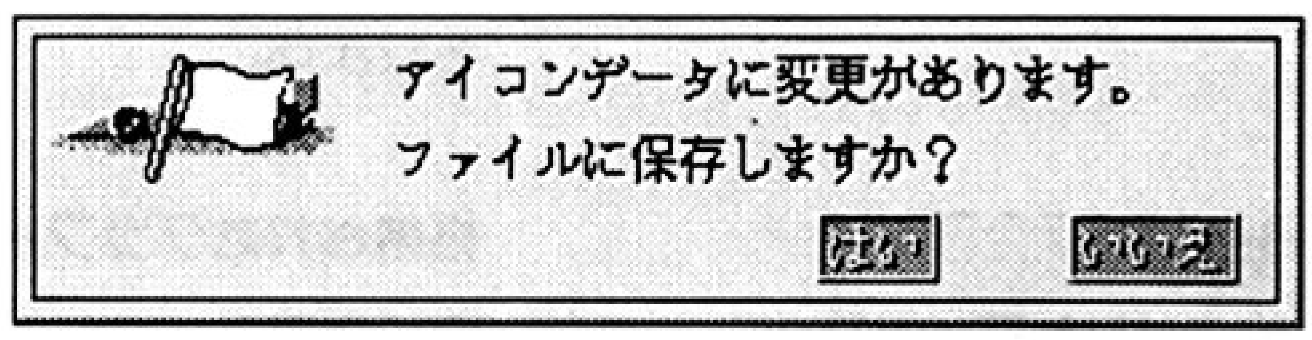
終了

SX-WINDOWを終了します。

ポップアップメニューから**終了**を選ぶと、次のようなダイアログが表示されます。

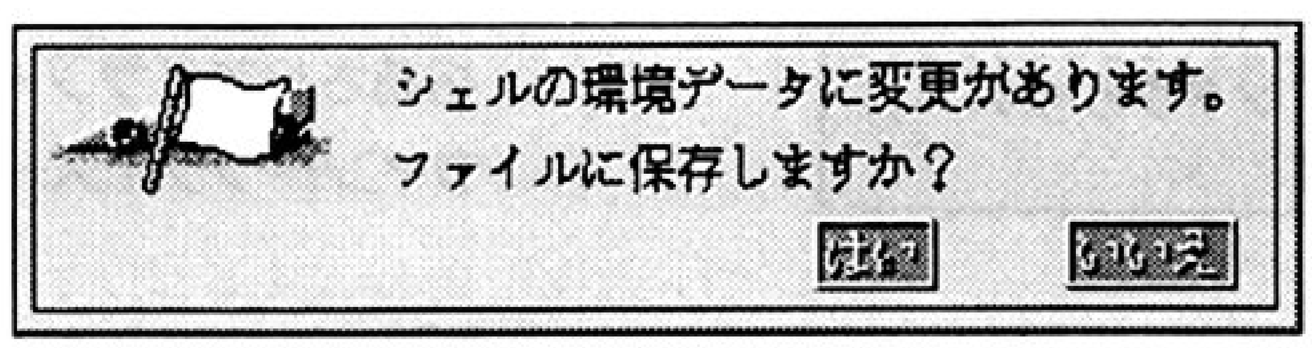


アイコンメンテや背景設定などを編集、変更したときは、次のようなダイアログが表示されます。



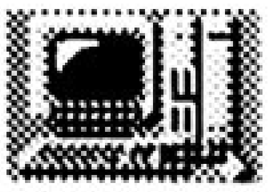
編集、変更した内容を廃棄するときは、**いいえ**を左クリックしてください。

メニューメンテなどを編集、変更したときは、次のようなダイアログが表示されます。

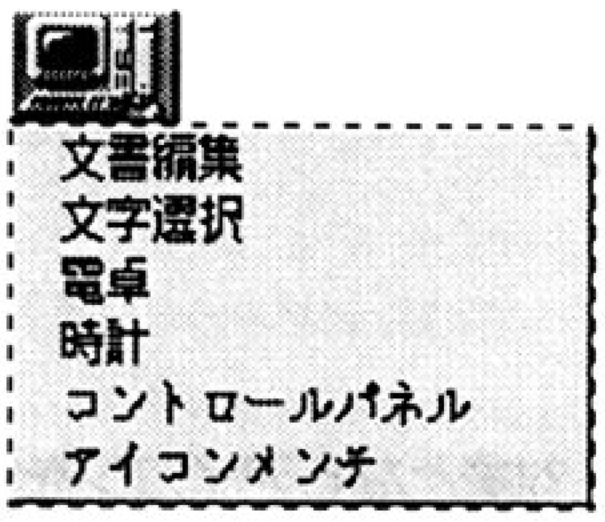


編集、変更した内容を廃棄するときは、**いいえ**を左クリックしてください。

> **注意** 表示されたダイアログの**はい**を左クリックしたときに「ファイルの書き込みに失敗しました」というメッセージが表示されたときは、変更されたアイコン情報やメニューの情報が保存されません。本書コラム「変更した情報を、終了時にディスクに書き込めなかったとき」を参照の上、もう一度終了作業を行ってください。



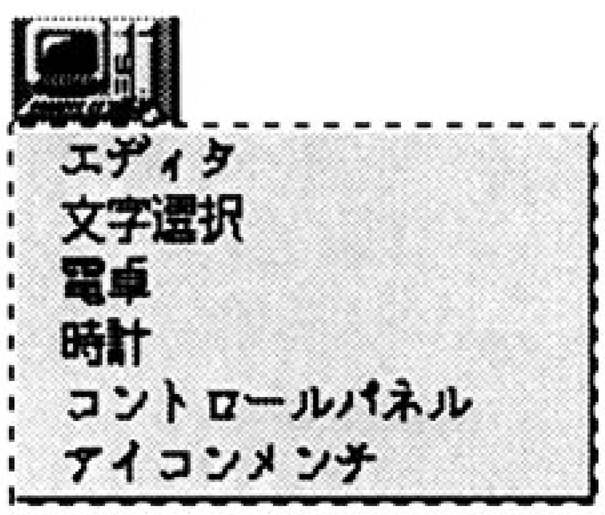
デスクアクセサリアイコンとは



デスクアクセサリアイコンのポップアップメニューには、デスクトップ上で使うことができる、いろいろなアプリケーションが登録されています。
デスクアクセサリアイコンのポップアップメニューには、次のようなものがあります。

文書編集

さまざまなフォントや文字飾りを使った文章を作成・編集するときに使用します。詳しくは、『日本語マルチフォントエディタユーザーズマニュアル』を参照してください。



エディタ

（SHIFT を押しながらポップアップメニューを表示したときのみ）
ソースプログラムなどのテキストファイルを作成・編集するときに使用します。CONFIG.SYSファイルや、AUTOEXEC.BATファイルを作成するときなどにも利用することができます。詳しくは『日本語マルチフォントエディタユーザーズマニュアル』を参照してください。

文字選択

参照
「4-2　文字選択」

ユーザー定義外字や第2水準漢字、半角文字など、フロントプロセッサでは手間のかかる文字の入力が、マウス操作で簡単に入力できます。

電卓

参照
「4-3　電卓」

電卓を使って計算ができます。計算結果をクリップボードに保存したり、クリップボードから数値を代入することもできます。

時計

参照
「4-4　時計」

時計を表示します。左側のボタンで時刻と日付を切り替えることができます。

参照
「4-5　コントロールパネル」

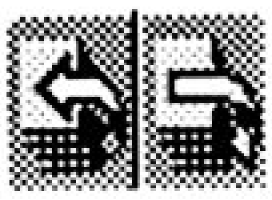
コントロールパネル

モニタ、プリンタ、RS-232Cなどの入力装置の設定や、メインメモリの容量などを調節するのが、「コントロールパネル」です。
目的のボタンを左クリックすると、それぞれの装置の設定を調節するためのダイアログが表示されます。

参照
「4-6　アイコンメンテ」

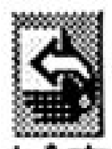
アイコンメンテ

ファイルアイコンの情報を変更できます。対象となるアイコンをもつファイルを左ダブルクリックしたときに実行するファイルや、実行するときのパラメータ指定などができます。



ページアイコンとは

デスクトップ画面には、いくつでもウィンドウを開くことができますが、操作できるウィンドウは一つです。操作したいウィンドウは、アクティブウィンドウにする必要があります。ウィンドウの一部でも見えていれば、その部分を左クリックすると、そのウィンドウがアクティブウィンドウになり、操作できるようになります。
ところが、中にはウィンドウの影に隠れて見えないものもあり、このままでは操作はできません。このようなときには、画面上のページアイコンを使って、隠れているウィンドウをアクティブウィンドウにします。

を左クリックすると、一番下のウィンドウがアクティブウィンドウになります。また、を左クリックすると、二番目のウィンドウがアクティブウィンドウになり、これまで一番上だったウィンドウが一番下となります。また、ページアイコンのポップアップメニューを表示すると、次のように表示されます。



ポップアップメニューには、デスクトップ上に開いているすべてのウィンドウのタイトル名が表示されます。ポップアップメニューで選択されたタイトルのウィンドウが、アクティブウィンドウになります。

> メモ　SHIFT を押しながらポップアップメニューを表示すると、グラフィックウィンドウ（GRW.X）の中に表示されているウィンドウのタイトル名も表示されます。

ドライブアイコンとは

フロッピーディスクやハードディスク、RAMディスクなどのディスクには、コンピュータに必要なプログラムやデータが入っています。
これらディスクの中のさまざまな情報を扱うのが、「ドライブアイコン」です。このドライブアイコンは、フロッピーディスクなどそれぞれのディスクをイメージさせるような形をしています。

詳しくは、「3-2 ドライブアイコンとは」を参照してください。

クリーナーアイコンとは

いらなくなったファイルやディレクトリを処分するときには、「クリーナーアイコン」を使います。

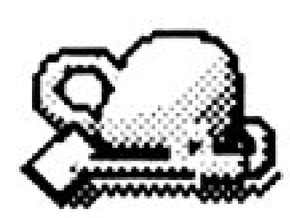
アイコンの形

クリーナーアイコンは、通常次のような形をしています。

通常のクリーナーアイコン



クリーナー内が空のとき



クリーナー内にファイルがあるとき

クリーナーアイコンを左ダブルクリックしたり、クリーナーアイコンのポップアップメニューから オープン を選んで、クリーナーウィンドウを表示しているときには、次のような形になります。



クリーナー内が空で
開いているとき



クリーナー内にファイルがあり、
開いているとき



クリーナーアイコンのポップアップメニュー

オープン

クリーナーウィンドウを開きます。クリーナーアイコンを左ダブルクリックしても、クリーナーウィンドウを開くことができます。

クローズ

開いているクリーナーウィンドウを閉じます。クリーナーウィンドウのクローズボタンを左クリックしても、閉じることができます。

元に戻す

クリーナーウィンドウの中のファイルを、すべて元のディレクトリに戻します。

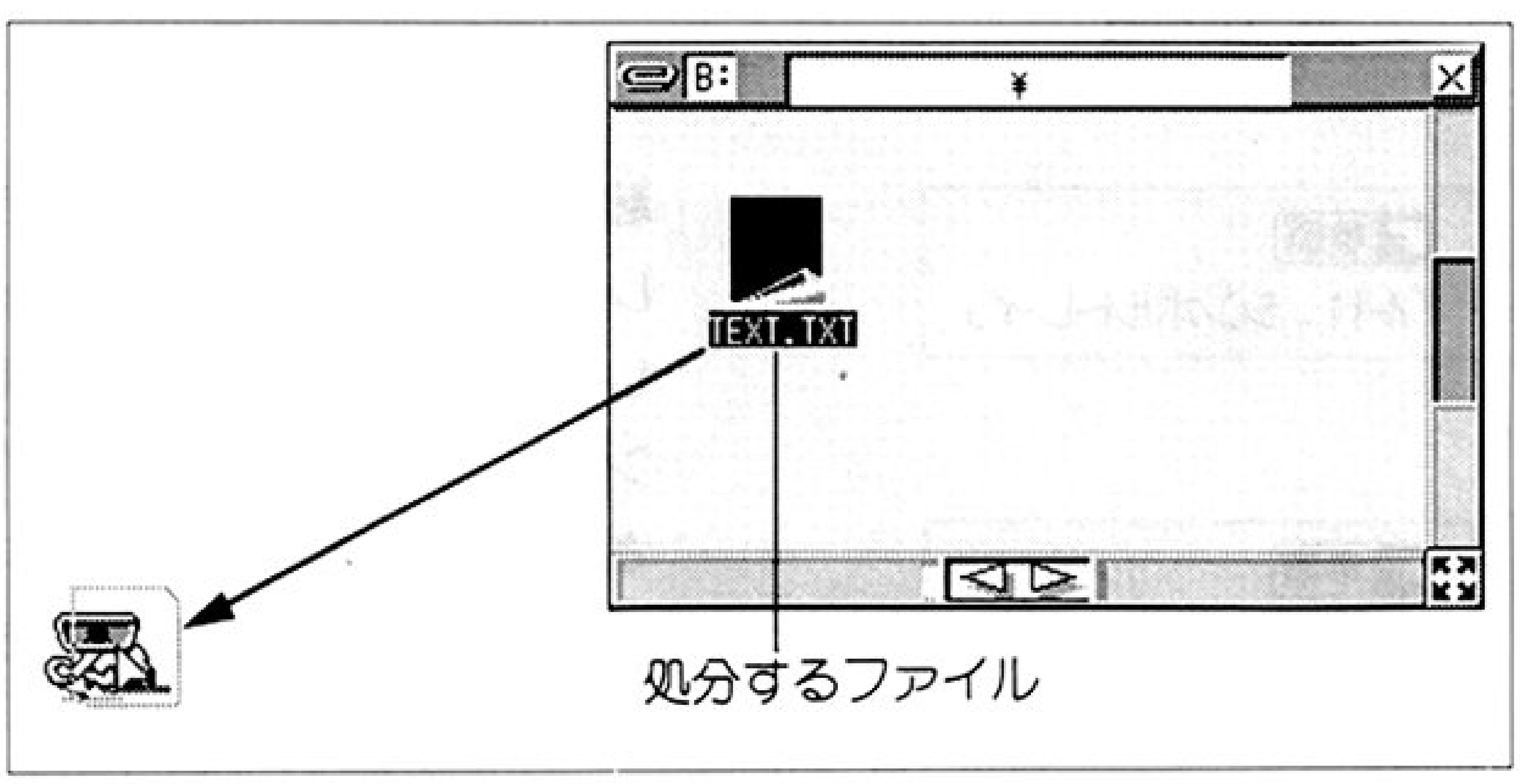
空にする

クリーナーウィンドウの中に捨てられたファイルやディレクトリを、すべて消去してクリーナーウィンドウの中を空にします。

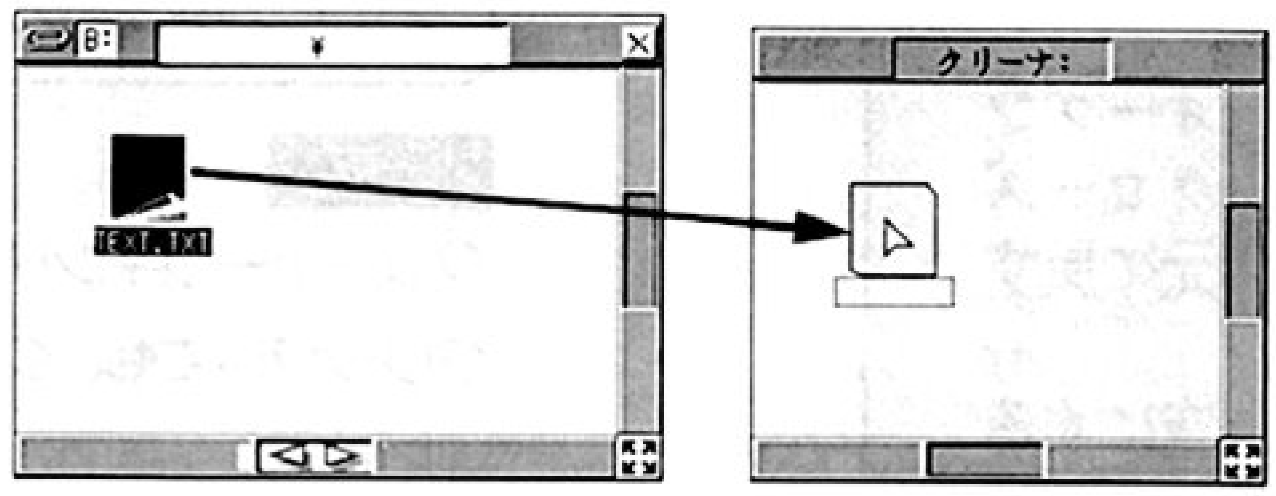
ファイルやディレクトリを削除する

いらなくなったファイルやディレクトリを削除するには、次のような2つの方法があります。

1. 削除するファイルアイコンやディレクトリアイコンを、クリーナーアイコンにドロップします。



2. クリーナーウィンドウを表示し、削除するファイルアイコンやディレクトリアイコンを、そのウィンドウにドロップします。



クリーナーの中を見る

クリーナーの中に入っているファイルやディレクトリを見るときは、クリーナーアイコンを左ダブルクリックするか、ポップアップメニューから**オープン**を選びます。ウィンドウが表示され、中のファイルやディレクトリが表示されます。

クリーナーの中のファイルやディレクトリを元に戻す

クリーナーウィンドウ内にあるファイルやディレクトリのアイコンを、元のウィンドウにドロップします。すべてを元に戻すときは、クリーナーのポップアップメニューから**元に戻す**を選びます。

> メモ　クリーナーの中に入っているファイルやディレクトリは、フロッピーディスクドライブやハードディスクドライブなどを読み書きするときに消去されます。

X68マークとは

参照
「4-11　シンボルトレイ」

参照
「4-9　メニューメンテ」

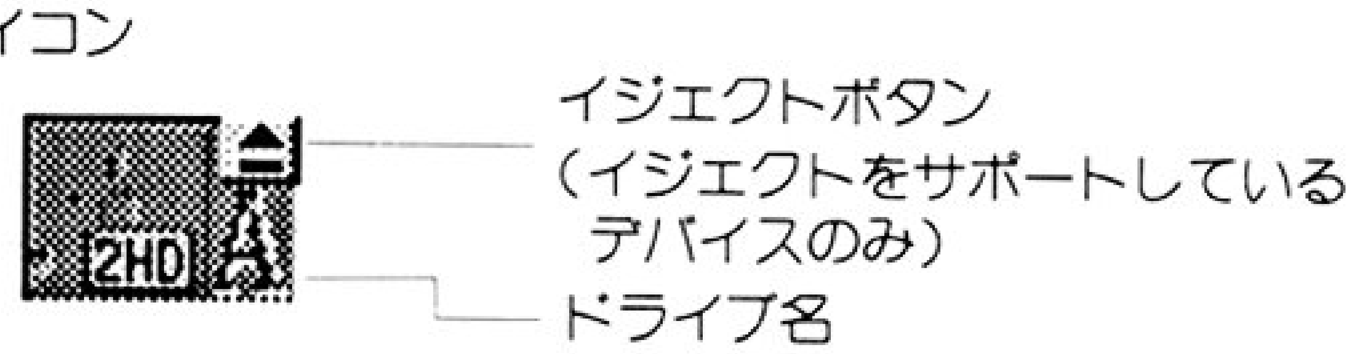
起動したドライブのルートディレクトリに「X68」という名前のディレクトリがあれば、デスクトップ上のX68マークを左ダブルクリックして開くことができます。これは、X68マークというシンボルアイコンに、「X68」という名前のディレクトリをオープンする命令が登録されているためです。このように、任意のアイコンに、実行ファイルやポップアップメニューを登録して、デスクトップ上に置いておくことができます。

日常よく使うアプリケーションを、アイコンやポップアップメニューに登録しておくと、たいへん便利に使用できます。

3-2 ドライブアイコンとは

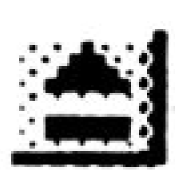
フロッピーディスクやハードディスク、RAMディスクなどのディスクには、コンピュータに必要なプログラムやデータが入っています。
これらディスクの中のさまざまな情報を扱うのが、ドライブアイコンです。このドライブアイコンは、フロッピーディスクなどそれぞれのディスクをイメージさせるような形をしています。

ドライブアイコンを細かくみてみると、次のようになっています。
ドライブアイコン



・ドライブ名

ディスクのドライブ名(この場合「A」)を表します。



・イジェクトボタン

「イジェクトボタン」は、フロッピーディスクなど、イジェクトをサポートしているデバイスのときにのみ表示されます。このイジェクトボタンを左クリックすると、そのディスク内で開いているウィンドウをすべて閉じ、フロッピーディスクなどをイジェクトします。



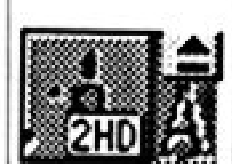
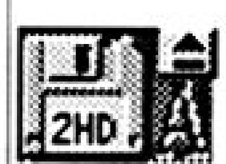
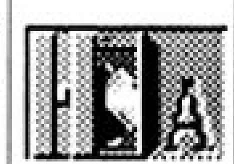
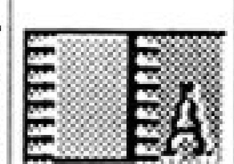
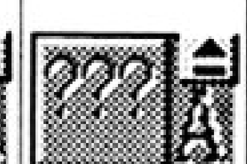
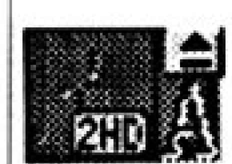
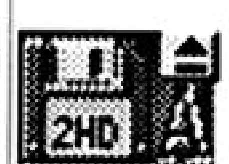
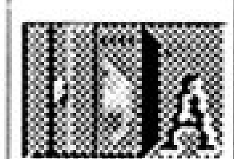
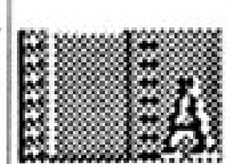
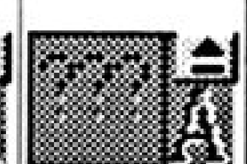
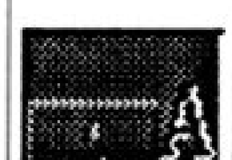
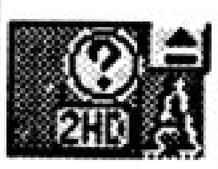
ライトプロテクト
参照
『取扱説明書』
「2-8　取り扱いの注意・フロッピーディスクについて」

・ライトプロテクト

使用しているフロッピーディスクや光磁気ディスクがライトプロテクト(書き込み禁止)されていると、ドライブアイコンの形が左のように表示されます。
ライトプロテクトをかけると、フロッピーディスクや光磁気ディスクの中の情報を読むことはできますが、書き込むことができなくなります。フロッピーディスクや光磁気ディスクの情報を保護するときに効果的です。

ドライブアイコンとは

フロッピーディスクやハードディスク、RAMディスク、光磁気ディスクを表し、このアイコンをダブルクリックするかポップアップメニューの**オープン**を選ぶと、ウィンドウが開きます。
また、すでにウィンドウが開いているときには、アクティブウィンドウになります。
ドライブアイコンは、それぞれの状態によって次のようにアイコンの形が違います。

	フロッピーディスク		ハード	RAM	光磁気	その他の
	5インチ	3.5インチ	ディスク	ディスク	ディスク	デバイス
ウィンドウを開いている						
ウィンドウを閉じている						
ディスクが入ってない						
ライトプロテクトされている						
認識できない（未フォーマット）						

RAMディスクの登録
参照
「Human68kユーザーズマニュアル」

メモ RAM（ラム）ディスク
コンピュータ内のメモリの一部をディスクドライブと同じように使うことができます。RAMディスクの中には、フロッピーディスクと同じように、ファイルやディレクトリなどを収めることができますが、電源を切るとその内容が失われてしまいますので、注意してください。なお、同梱のシステムディスクでは、RAMディスクが登録されるようになっていません。

3 SX-WINDOWの使い方

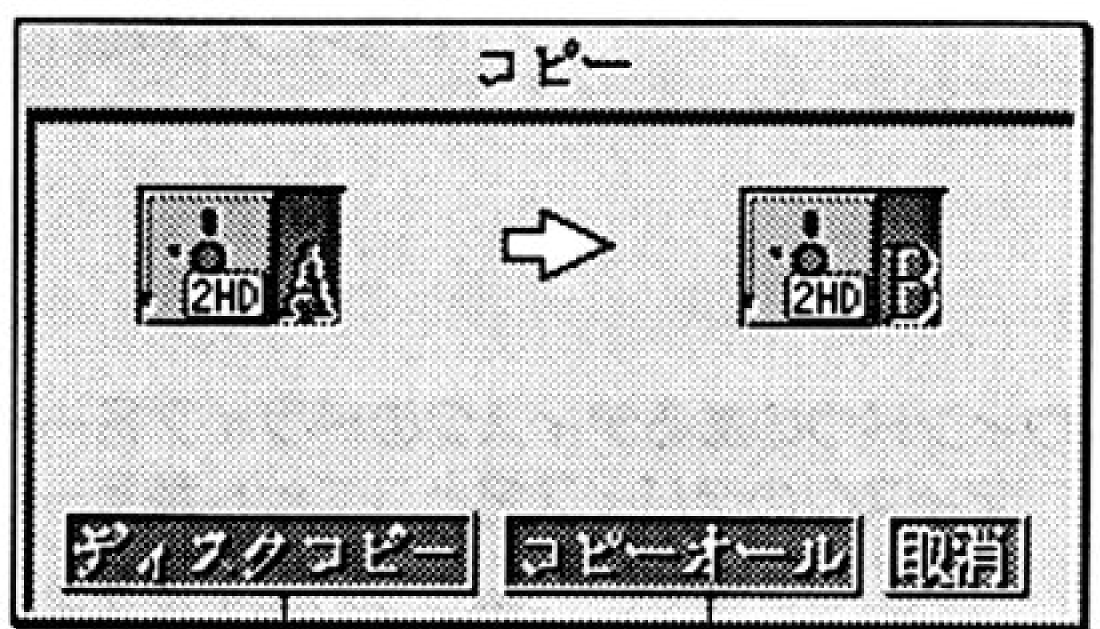
ディスクのウィンドウを開く

ルートディレクトリ
階層化構造の最上階のディレクトリ。

ドライブアイコンを左ダブルクリックするか、ポップアップメニューから**オープン**を選ぶと、そのディスクのルートディレクトリの内容がウィンドウに表示されます。すでにディレクトリウィンドウが開いているときには、そのウィンドウがアクティブウィンドウになります。
なお、ポップアップメニューから**オープン**を選んでウィンドウを開くと、不可視ファイルを見ることができます。

ディスクのコピー

ディスクの内容をすべて別のディスクにコピーするときには、コピー元のドライブアイコンを左ドラッグして、コピー先のドライブアイコンにドロップします。ディスクコピーができるときには、次のようなダイアログが表示されます。



コピー先ディスクのデータをすべて消去し、コピー元ディスクとまったく同じディスクを作成します。

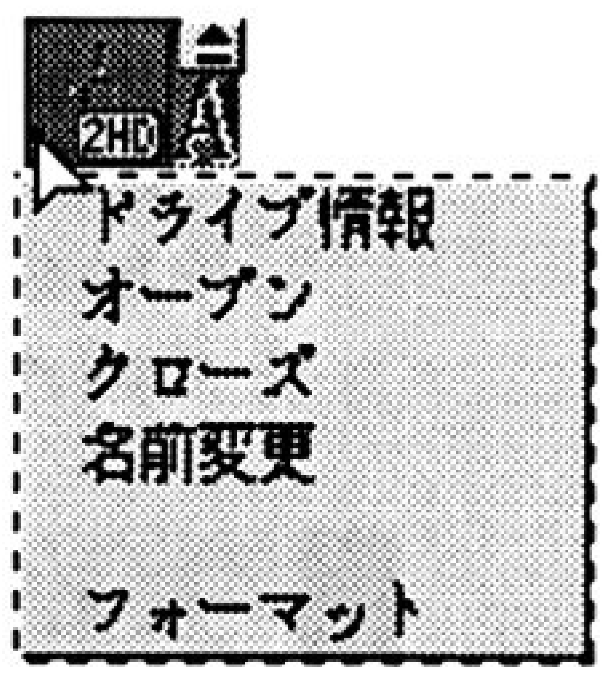
コピー先ディスクのデータはそのままにして、コピー元のデータを新たに付け足します。

ディスクコピー
コピーオール
参照
「3-3 ●フロッピーディスクのコピー」

ディスクコピーをするときは[ディスクコピー]を、コピーオールをするときは[コピーオール]を左クリックしてください。
ディスクコピーができないとき（フロッピーディスクからハードディスクにコピーするときなど）には、コピーオールが実行されます。

ドライブアイコンのポップアップメニュー

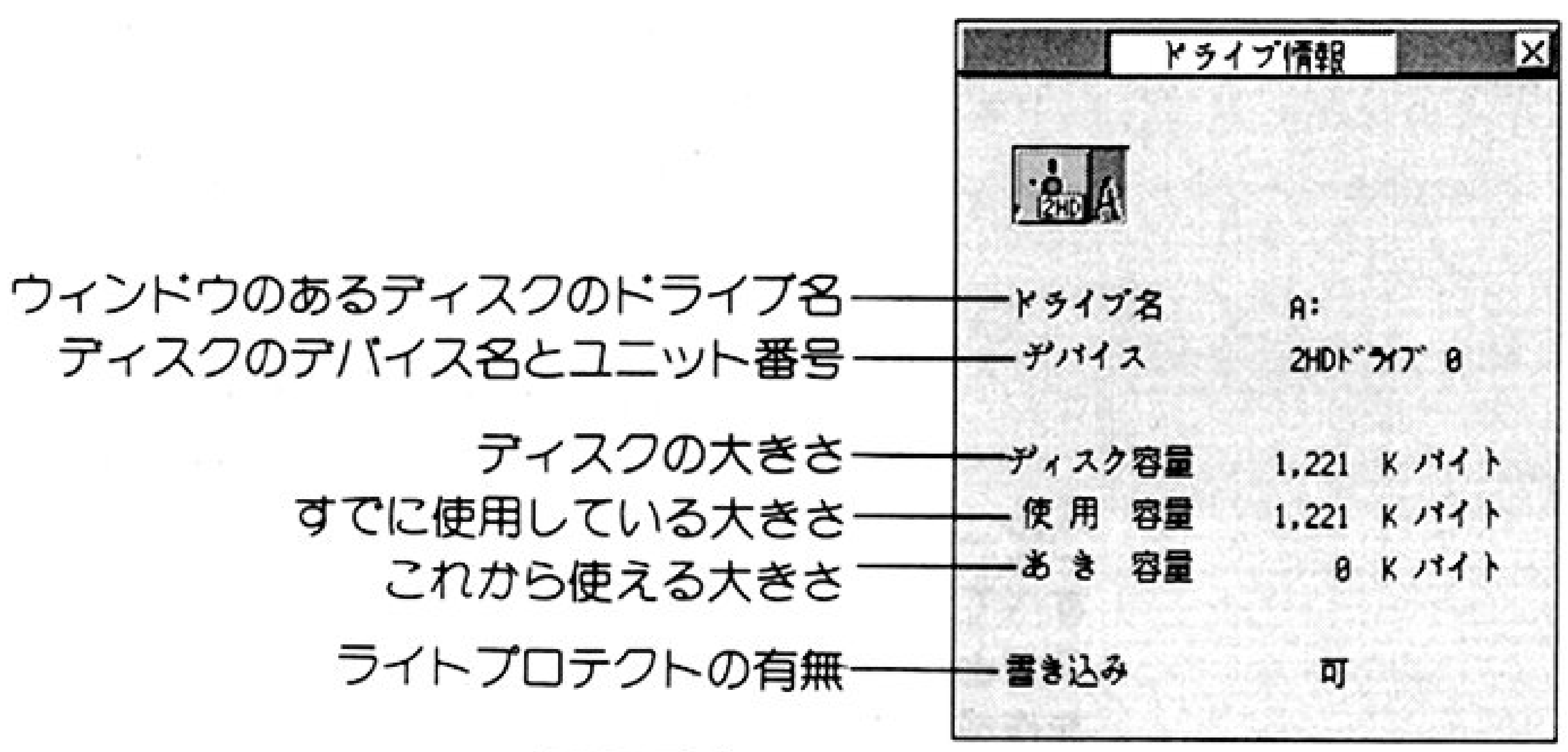
ドライブの情報を見たり、すべてのファイルやディレクトリを消すときなど、ドライブアイコンのポップアップメニューから目的の機能を選択します。



メモ SHIFT を押しながらポップアップメニューを表示すると、ボリューム名が表示されます。

ドライブ情報

ドライブの容量などの情報を確認します。



オープン

指定したドライブのルートディレクトリのウィンドウを開きます。すでに開いているときには、そのドライブのルートディレクトリのウィンドウをアクティブウィンドウにします。また、不可視ファイルを見ることができます。

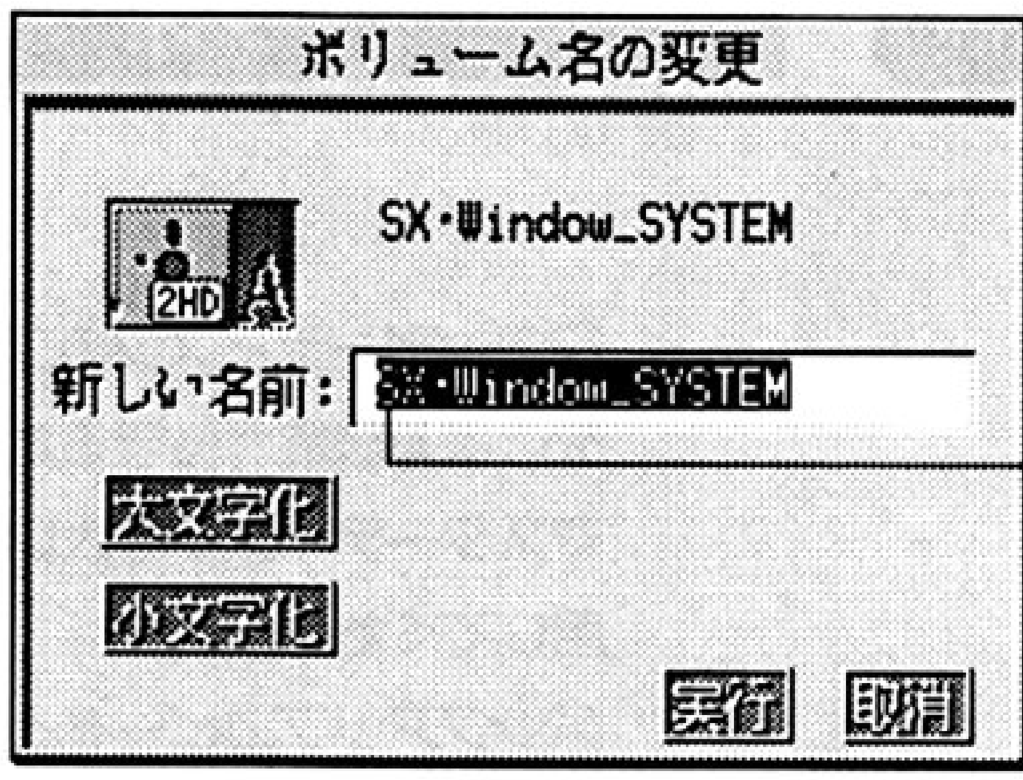
クローズ

指定したドライブのディレクトリウィンドウをすべて閉じます。

漢字の入力
参照
「日本語入力・辞書ユーティリティユーザーズマニュアル」

名前変更

指定したドライブのボリューム名を変えます。



半角21文字(全角10文字)以内で名前を入力する

フォーマット

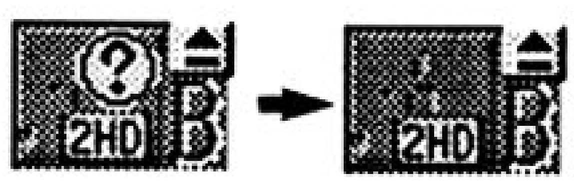
ドライブの内容を消去します。フロッピーディスクのときには、**全体**か**管理領域のみ**のフォーマットが選択でき、その他のディスクのときには、**管理領域のみ**のフォーマットをします。
詳しくは、「3-3 バックアップコピーとは(フォーマット&コピー)」を参照してください。

3-3 バックアップコピーとは

フォーマット&コピー

フロッピーディスクのプログラムやデータを、操作ミス、不慮の事故による破壊から守るために、バックアップコピーを行います。
マスターディスクは大切に保管し、通常はコピーしたディスクを使用してください。
バックアップコピーをとる作業には、ディスクのフォーマットとディスクのコピーの2つの手順が必要です。

フロッピーディスクのフォーマット

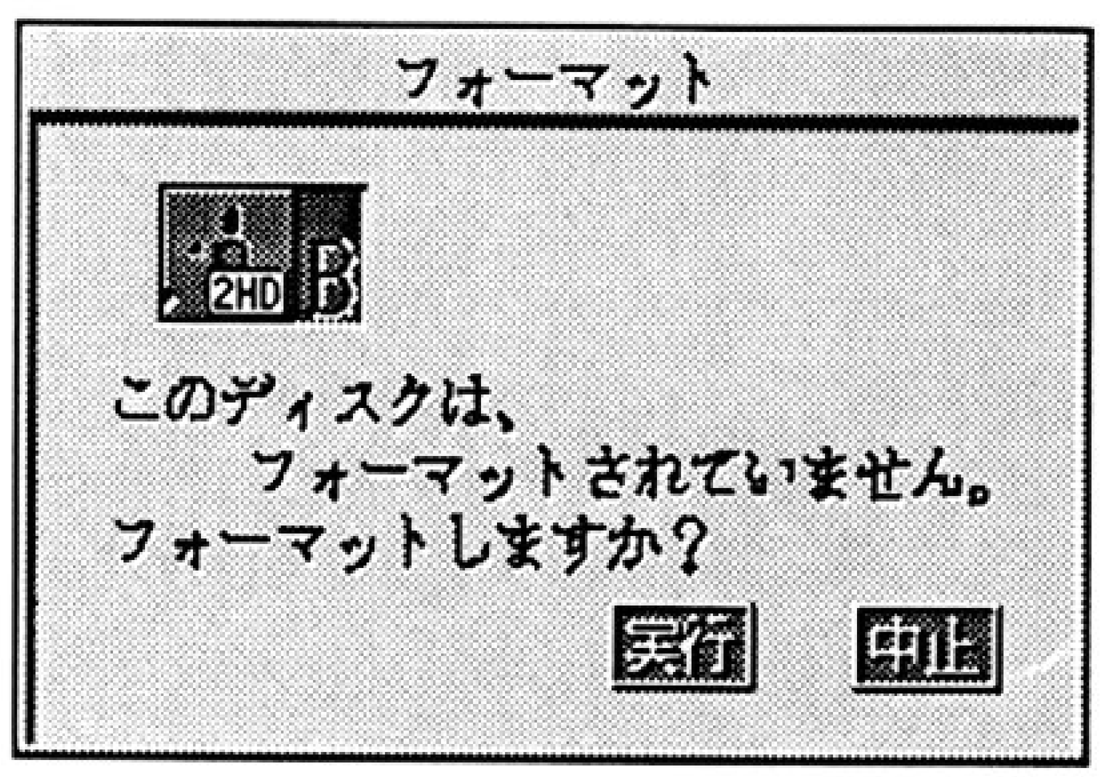


フォーマット
新しいフロッピーディスクに、データを保存できるように、ディスクの内部を区画に分けることです。

購入したばかりのフロッピーディスクのフォーマット

購入したばかりのフロッピーディスクは、そのままでは使用できません。そのため、ディスクにデータを書き込めるような準備作業(データを保存できるようにディスクの内部を区画に分ける)が必要になります。この作業のことを「フォーマット」といいます。
フォーマットの手順は次の通りです。

1 購入したばかりのフロッピーディスクをフロッピーディスクドライブにセットします。
すると、次のようなメッセージが表示されます。

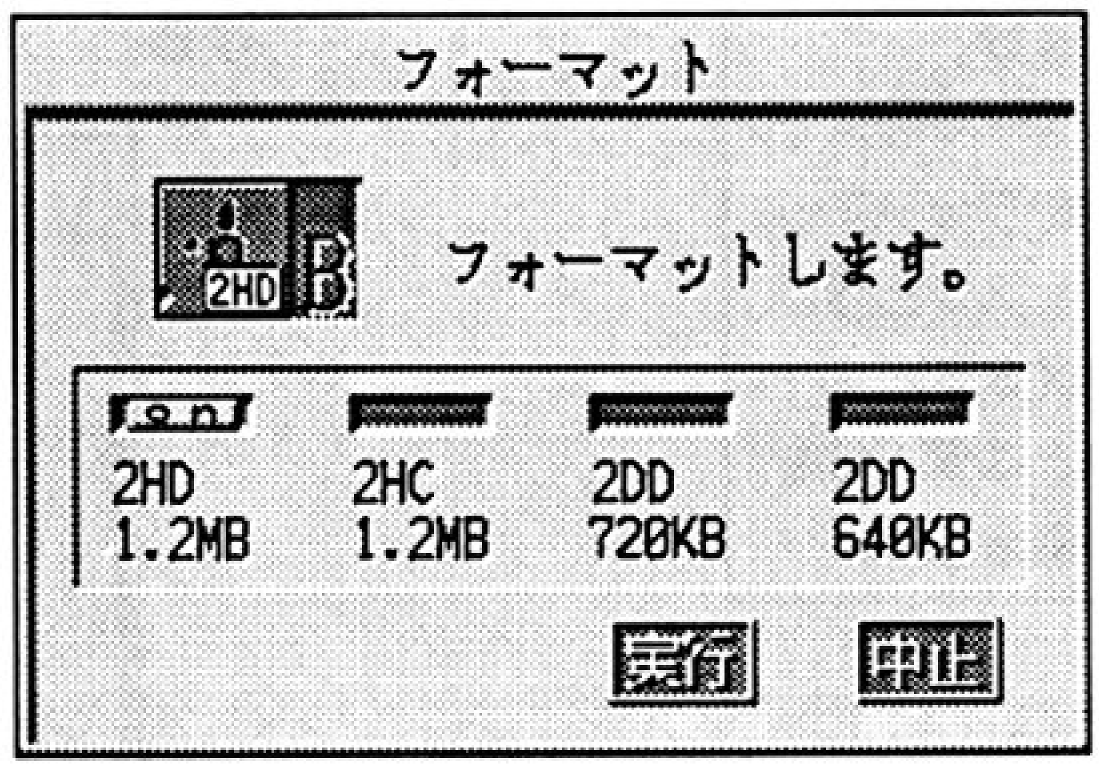


中止

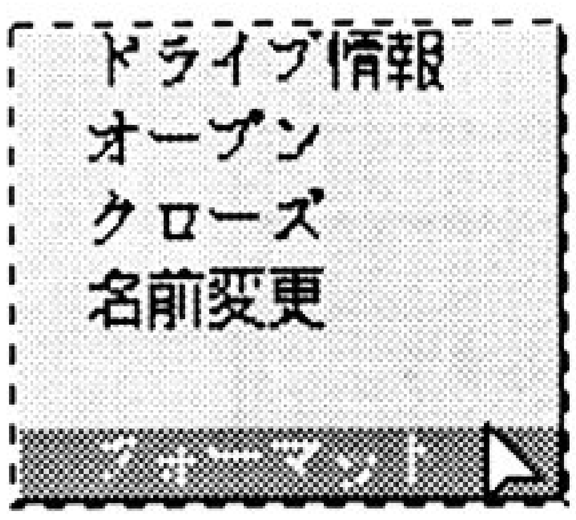
フォーマット作業をしないとき（中止するとき）は、[中止] を左クリックします。

ハードディスクのフォーマット
参照
「4-12 ●ハードディスクを使えるようにする・ハードディスクのフォーマット」

2 [実行] を左クリックすると、次のようなダイアログが表示されます。



3 ラジオボタンでフォーマットする方式を選び、[実行] を左クリックすると、フォーマットが開始されます。フォーマットが終わると、ダイアログの表示が消え、ドライブアイコンの ? マークが消えます。

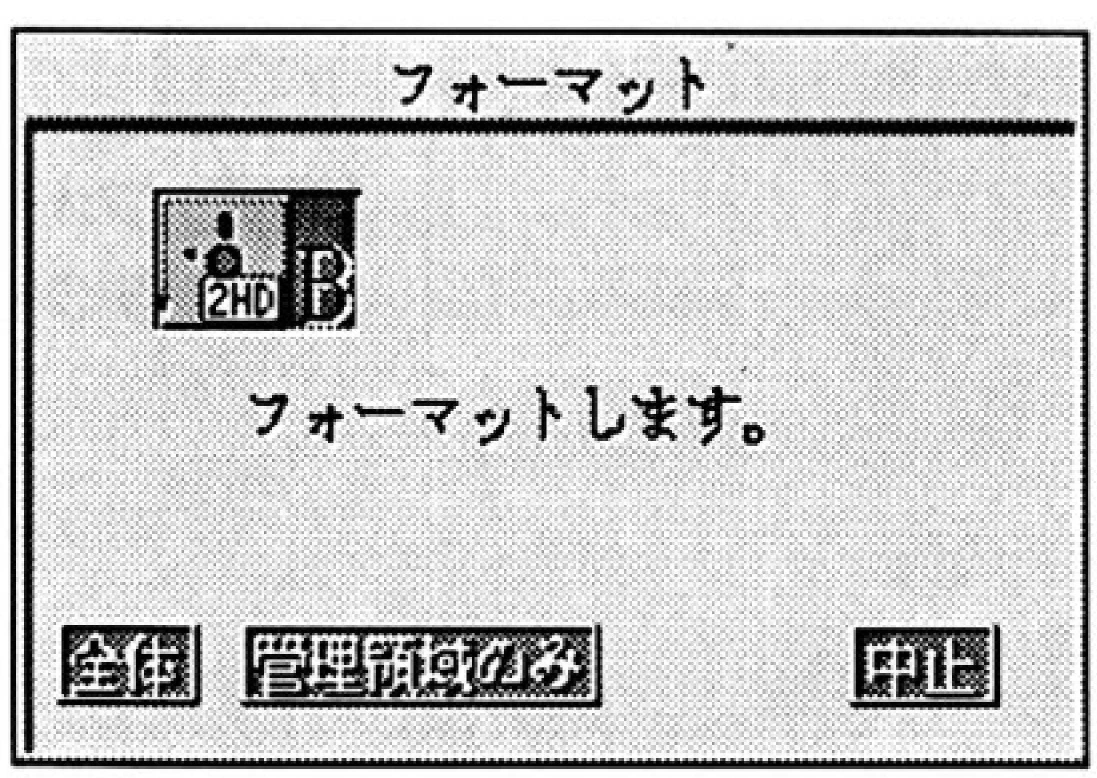


使っているフロッピーディスクのフォーマット（フォーマット方式の変更）

データやプログラムの入っているフロッピーディスクを、フォーマットすることにより、すべての内容を消去することができます。すでにデータやプログラムが入っているディスクをフォーマットする手順は、次の通りです。

1 フォーマットするフロッピーディスクをフロッピーディスクドライブにセットします。

2 ドライブアイコンのポップアップメニューから **フォーマット** を選びます。
すると、フォーマットのダイアログが表示されます。



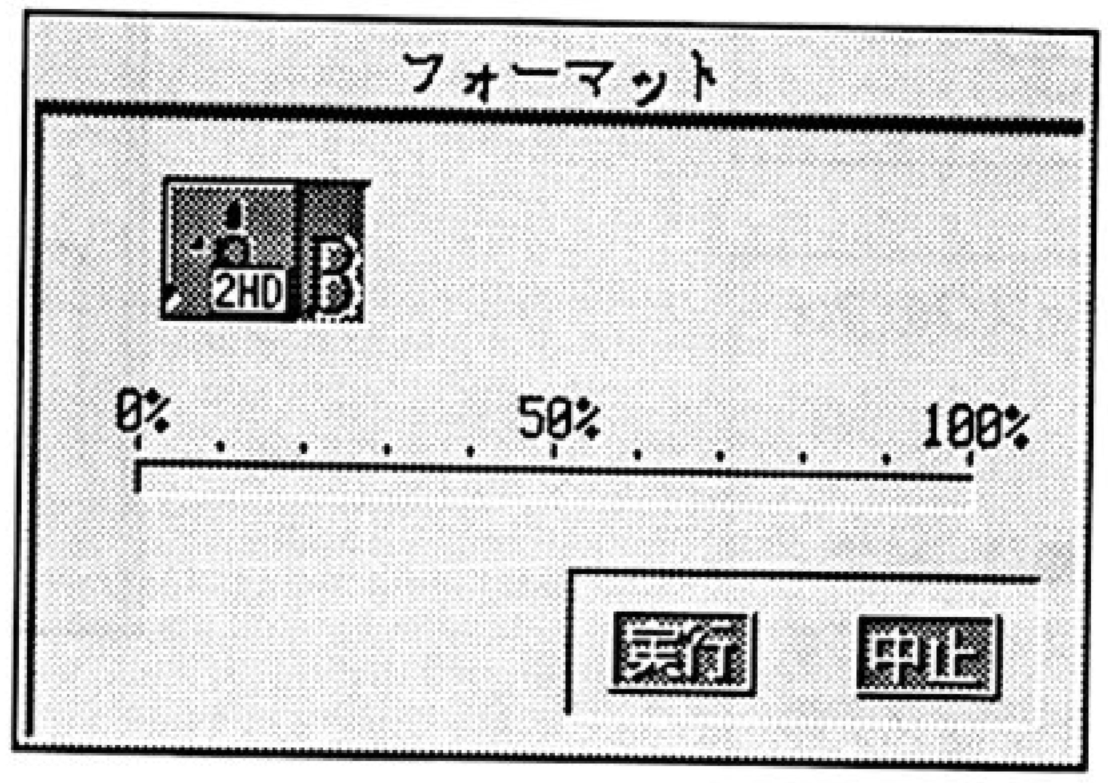
[全体]

フロッピーディスク全体をフォーマットし、新しいフロッピーディスクのフォーマットと同じになります。

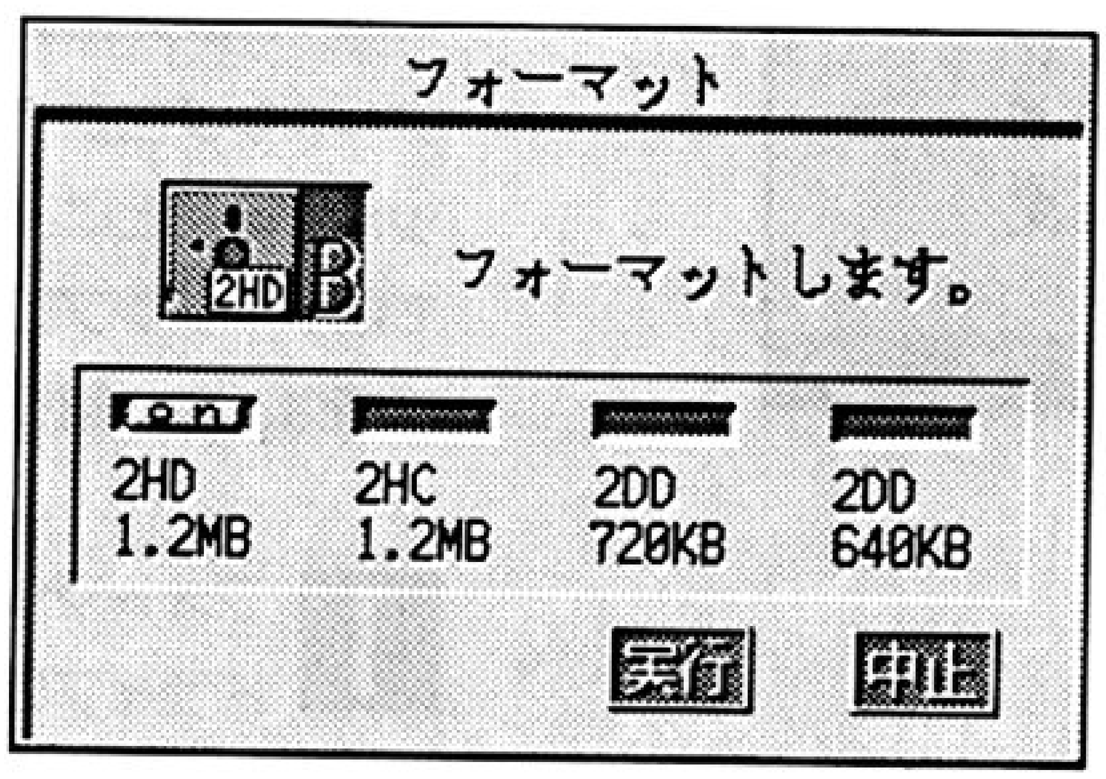
管理領域のみ

管理領域のみをフォーマットします。
高速にフォーマットでき、通常のフォーマットしたディスクと同じように使えます。
管理領域とはデータを管理する部分です。

3 現在使用しているフォーマットのまま初期化するときは、[管理領域のみ]を左クリックします。
すると、次のようなダイアログが表示されます。



現在使用しているフォーマットと異なるフォーマット方式で初期化するときは、[全体]を左クリックします。
すると、次のようなダイアログが表示されますので、ラジオボタンでフォーマット方式を選んでください。



4 次に、[実行]を左クリックします。
すると、フォーマットが開始されます。終了すると、ダイアログが消えます。

> **メモ** フォーマットするフロッピーディスクは、ライトプロテクトをはずしてください。

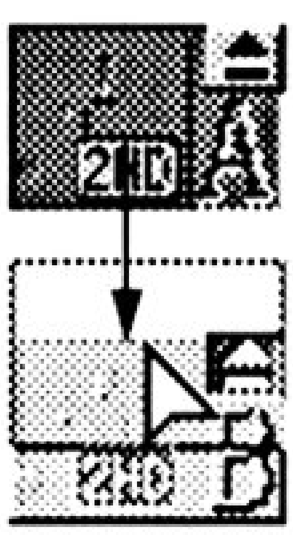
フロッピーディスクのコピー

フロッピーディスクのコピーには、コピー元とコピー先がまったく同じディスクを作成する「ディスクコピー」と、コピー先の内容にコピー元の内容を追加して書き込む「コピーオール」とがあります。

ディスクコピー

フロッピーディスクをコピーして同じディスクを作成する手順は、次の通りです。

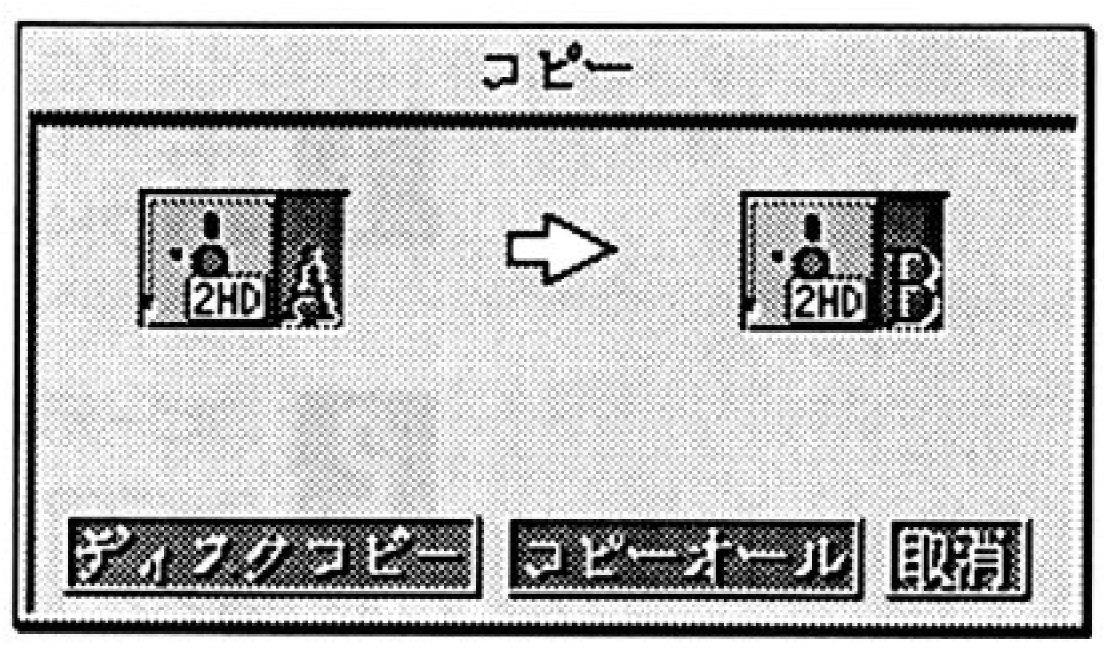
1 コピー元とコピー先のフロッピーディスクを、フロッピーディスクドライブにセットします。



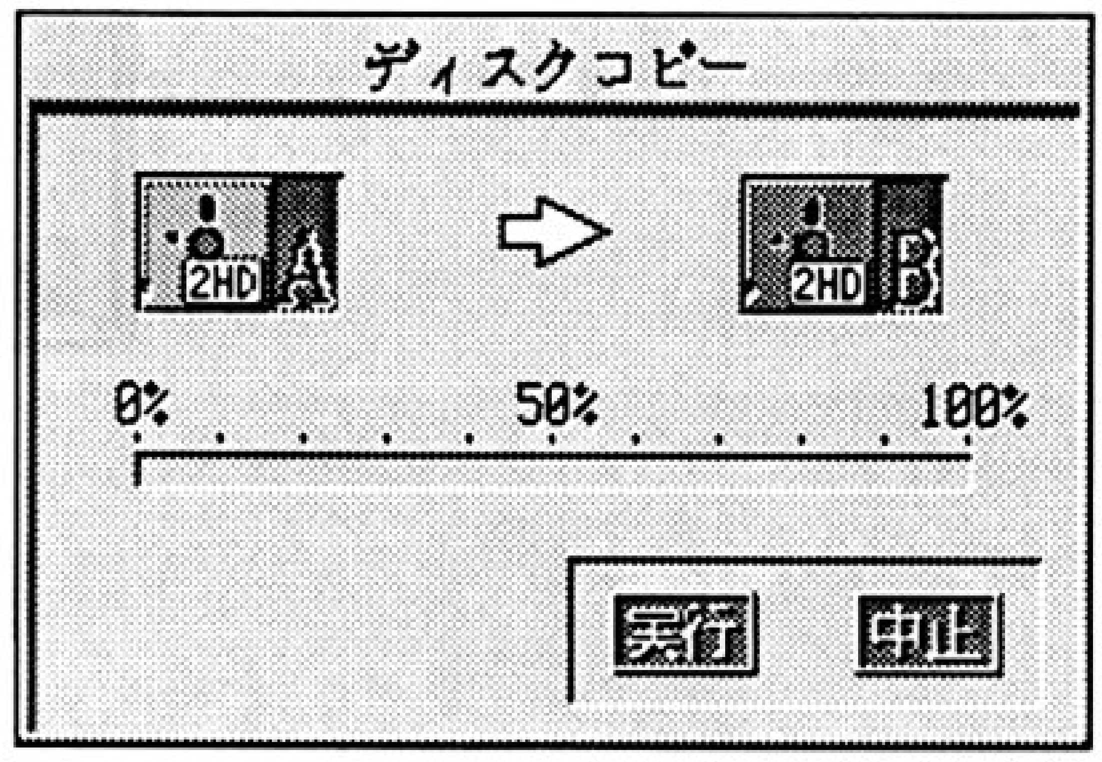
コピー元

コピー先

2 コピー元のドライブアイコンを左ドラッグし、コピー先のドライブアイコン上にドロップします。
すると、次のようなコピーのダイアログが表示されます。



3 ディスクコピー を左クリックします。
すると、次のようなディスクコピーのダイアログが表示されます。



4 実行を左クリックします。
すると、ディスクコピーが開始され、終了するとダイアログが消えます。

> **注意** ディスクコピーを行うと、コピー先のディスクの内容がすべて消去され、コピー元の内容に書き換えられます。コピー先の内容を残してコピーするときは、コピーオールを実行してください。

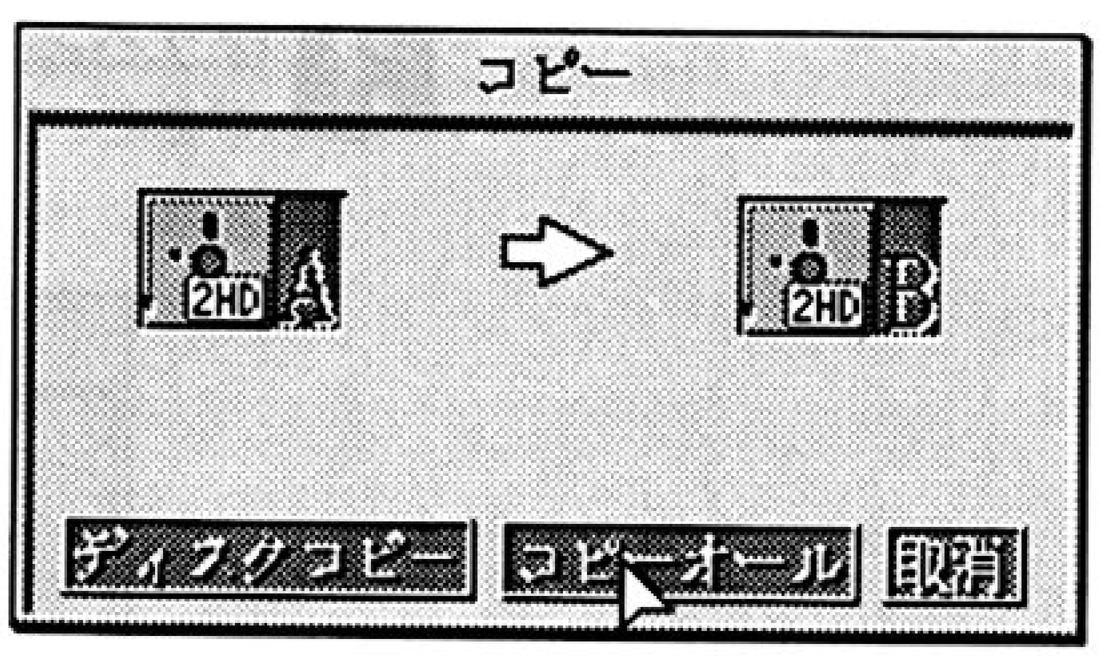
> **注意** 同じフロッピーディスクを作るときは、コピー元とコピー先のドライブをまちがえないよう十分に注意してください。

コピーオール

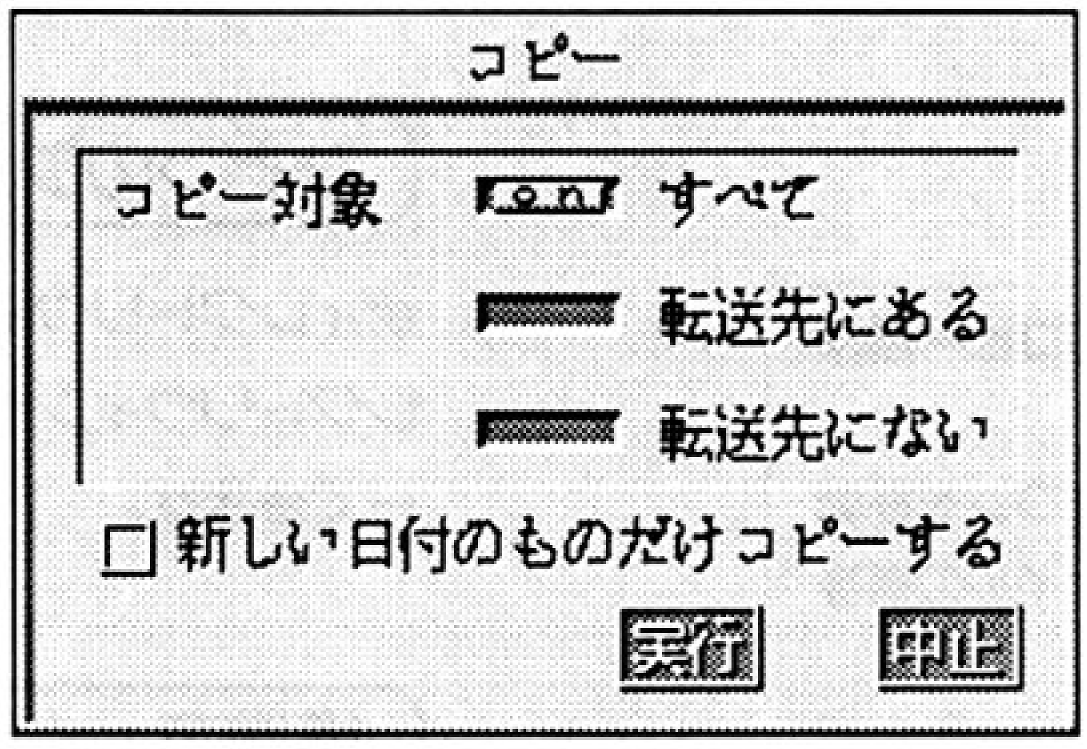
コピー先の内容にコピー元の内容を追加して書き込む作業を「コピーオール」といいます。コピーオールの手順は、次の通りです。

1 コピー元とコピー先のフロッピーディスクを、フロッピーディスクドライブにセットします。

2 コピー元のドライブアイコンを左ドラッグし、コピー先のドライブアイコン上にドロップします。
すると、次のようなコピーのダイアログが表示されます。



3 コピーオール を左クリックします。
すると、次のようなコピーダイアログが表示されます。

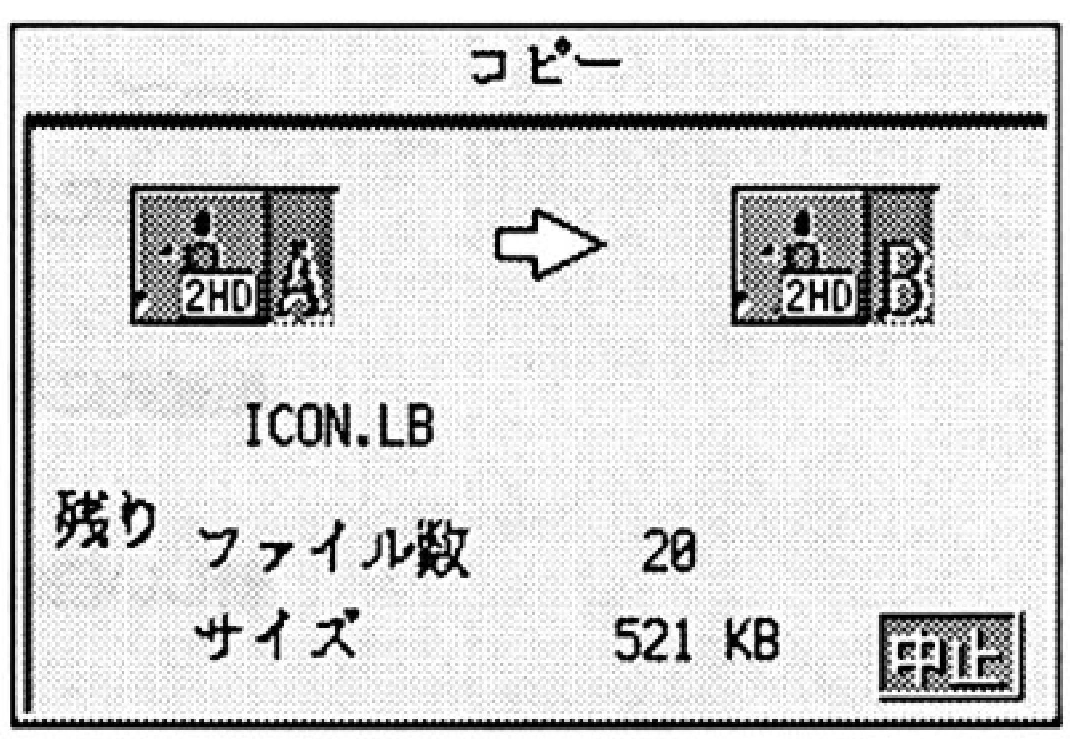


4 コピーする対象と、日付の確認をするかどうかを設定します。

すべて……………すべてのファイルをコピーします。
転送先にある……コピー先に同じ名前のファイルがあるもののみを上書きします。
転送先にない……コピー先に同じ名前のファイルがないもののみをコピーします。

新しい日付のものだけをコピーする
……これをチェックすると、コピー先に同じ名前のファイルがあったとき、双方の日付を比較して、コピー元の日付が新しいときのみ上書きします。

5 実行 を左クリックすると、次のようなダイアログが表示され、コピーオールが実行されます。終了すると、ダイアログが消えます。



> **注意** コピー先のフロッピーディスクの残り容量が、コピー元の内容の容量よりも少ないときは実行することができません。

ファイルのコピー

ファイルのコピー操作
参照
「2-6・アイコンを移動する…ファイルの複写・移動」

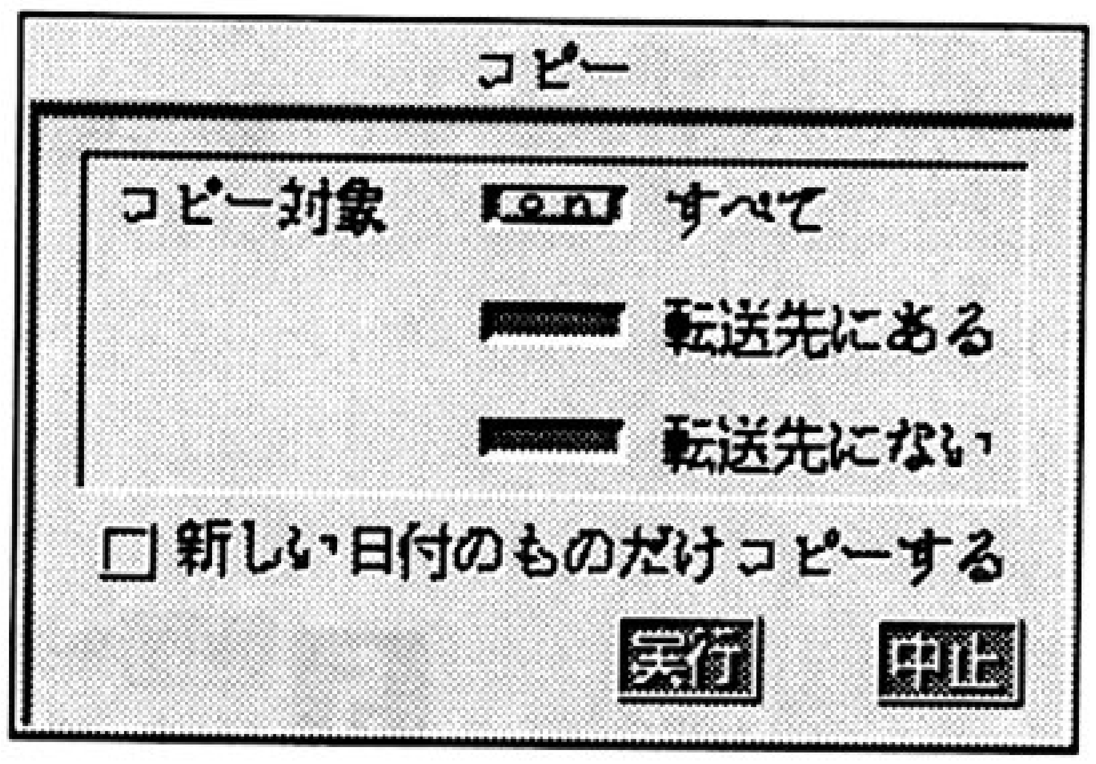
ひとつのファイルのコピー

ディレクトリウィンドウ内のファイルアイコンを、コピー先のディレクトリウィンドウやドライブアイコン上にドロップすると、コピーできます。

複数ファイルのコピー

複数のファイルを一度にコピーするときは、次のようにします。

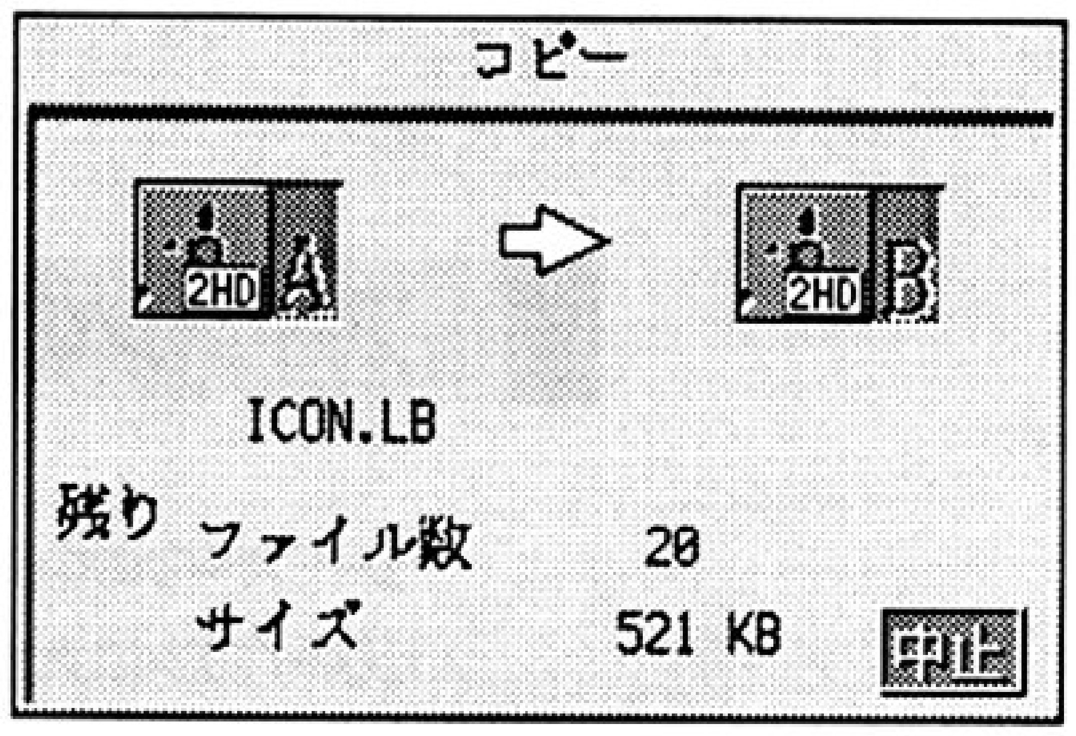
1 ディレクトリウィンドウ内の複数のファイルアイコンを選択し、コピー先のディレクトリウィンドウまたはドライブアイコン上にドロップすると、次のようなコピーダイアログが表示されます。



2 コピーする対象と、日付の確認をするかどうかを設定します。

すべて……………すべてのファイルをコピーします。
転送先にある……コピー先に同じ名前のファイルがあるもののみを上書きします。
転送先にない……コピー先に同じ名前のファイルがないもののみをコピーします。
新しい日付のものだけコピーする
……これをチェックすると、コピー先に同じ名前のファイルがあったとき、双方の日付を比較して、コピー元の日付が新しいときのみ上書きします。

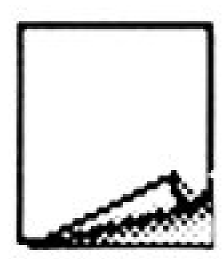
3 実行 を左クリックすると、次のようなダイアログが表示され、コピーオールが実行されます。終了すると、ダイアログが消えます。



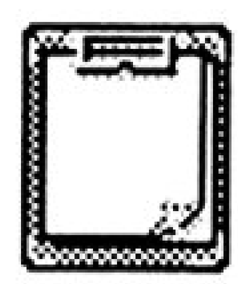
3-4 SX-WINDOWのファイル操作

アイコンの種類、形態と扱い方

ウィンドウの中で扱うアイコンは、ファイルアイコンとディレクトリアイコンに大きく分けることができます。システムディスクの中に入っているファイルアイコンやディレクトリアイコンは、それぞれの性格がわかりやすいような絵で表示されますが、新たにファイルやディレクトリを作ると、次のようなアイコンで表示されます。



ファイルアイコン



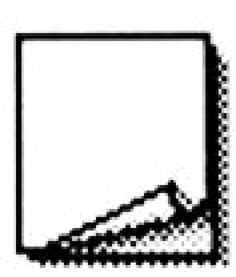
ディレクトリアイコン

ファイルアイコンやディレクトリアイコンは属性によって、次のような表示になります。
属性はアイコンのポップアップメニュー(本書を参照してください)の**情報**で変更できます。

ファイルアイコン

ファイルアイコンの表示は、次のように3つの状態があります。

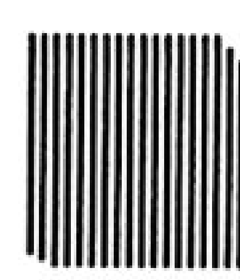
読み込み専用属性
この属性がついたアイコンは、移動、削除ができません。



通常



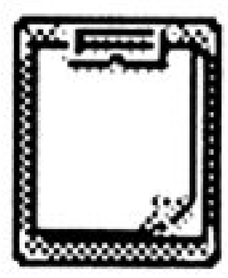
読み込み専用属性時



不可視属性時

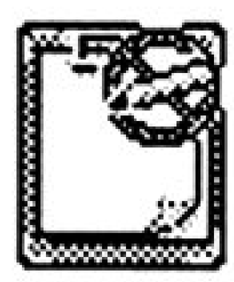
ディレクトリアイコン

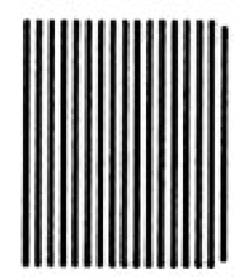
ディレクトリアイコンの表示は、次のように5つの状態があります。


通常


開いているとき


移動(複写)先の指定時


読み込み専用属性時


不可視属性時

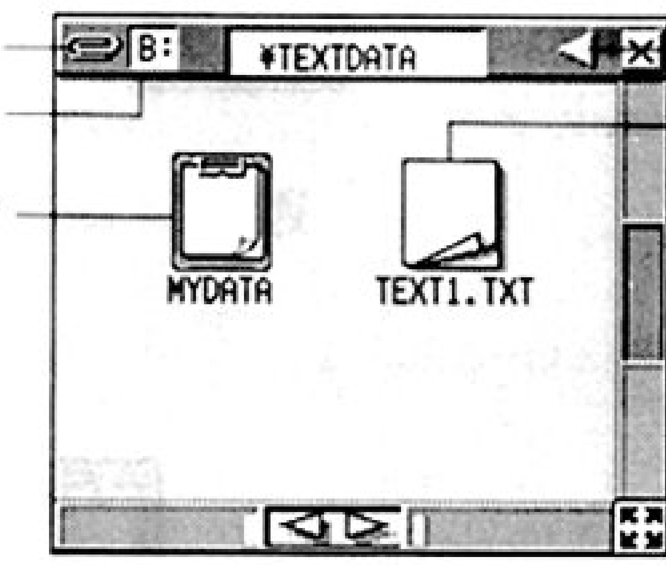
> **メモ** ファイルアイコン、ディレクトリアイコンともに、選択されたときは白黒反転表示に、オープン中のときは黒網かけ表示に、オープン中で選択されたときは、白網かけ表示になります。

不可視属性

この属性がついたアイコンは、通常見ることができません。不可視属性のアイコンを、右記のように表示するときは、ドライブアイコンからウィンドウをオープンするときに、ポップアップメニューから、**オープン** を選んでください。

ディレクトリウィンドウの使い方

ディレクトリアイコンやドライブアイコンを左ダブルクリックするか、または、ポップアップメニューから オープン を選ぶと、次のようなウィンドウが表示されます。

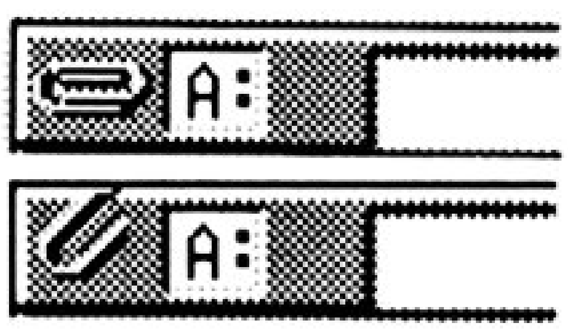


クリップ

ディレクトリのアイコンを開いたときに、親のディレクトリウィンドウを閉じるかどうかを表示します。詳しい使い方は、次項を参照してください。

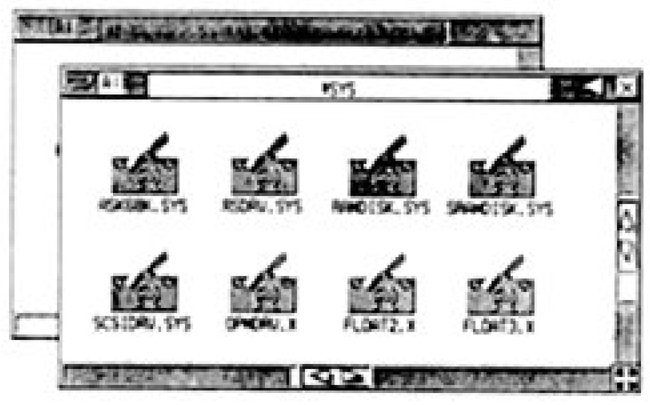
ドライブ名

ウィンドウのあるディスクのドライブ名が表示されます。

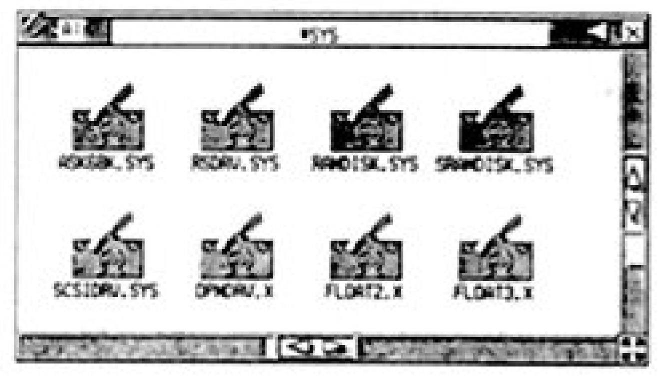


クリップ機能

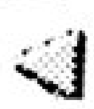
ディレクトリのアイコンを開くと、ウィンドウが表示され、ディレクトリの内容を見ることができます。このとき開くウィンドウは、通常デスクトップ画面の適当な位置に表示されます。しかし、デスクトップ画面に数多くのウィンドウが開くと、どのウィンドウがどのウィンドウの中のディレクトリを開いたものかわかりにくくなります。このようなときは、新しくウィンドウを開いたとき、親のウィンドウをクローズすると画面に見えるウィンドウの数が少なくなり、ウィンドウ相互の関係がわかりやすくなります。この機能を、「クリップ機能」といいます。



通常のウィンドウの開き方



クリップ機能を使ったウィンドウの開き方

クリップ機能を使うときは、タイトルバーの左端にあるクリップアイコンを左クリックします。すると、クリップアイコンの形がに変わり、新しくウィンドウを開くと、親のウィンドウがクローズされます。また、ディレクトリ戻りをクリックすると、現在のウィンドウをクローズし、親のウィンドウがオープンします。

ディレクトリ戻り

一つ上の階層のディレクトリウィンドウに戻ります。

ディレクトリウィンドウのポップアップメニュー

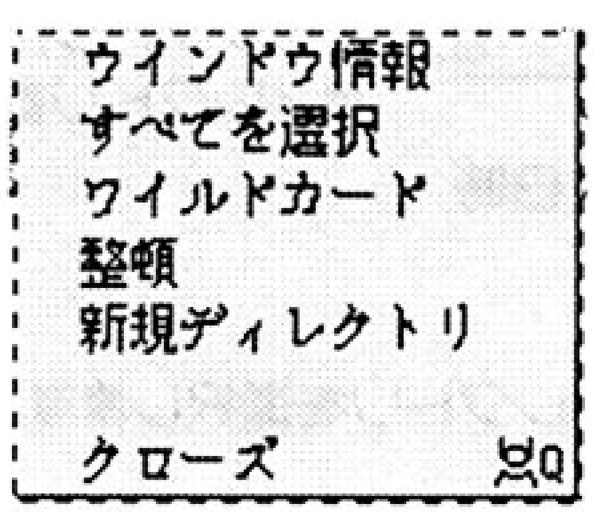
3種類のポップアップメニュー

ディレクトリウィンドウのポップアップメニューは、ポインタの位置やアイコンの状態によって、3つあります。

(1)ウィンドウ内のアイコン以外をポイントして右プレスする。
……………………………**ウィンドウのポップアップメニュー**
(2)ウィンドウ内のアイコン以外をポイントし、SHIFT を押しながら右プレスする。
……………………**ウィンドウの補助ポップアップメニュー**
(3)アイコンをポイントして右プレスする。
………………**アイコンに登録されたポップアップメニュー**

表示されたポップアップメニューから目的のメニューを選ぶには、右ドラッグし、目的の項目を反転させた状態で、ボタンを離します。すると、その項目が実行されます。このとき必要に応じてウィンドウやダイアログが表示される場合もあります。
なお、メニュー内の白文字の項目は選ぶことはできません。

ウィンドウのポップアップメニュー

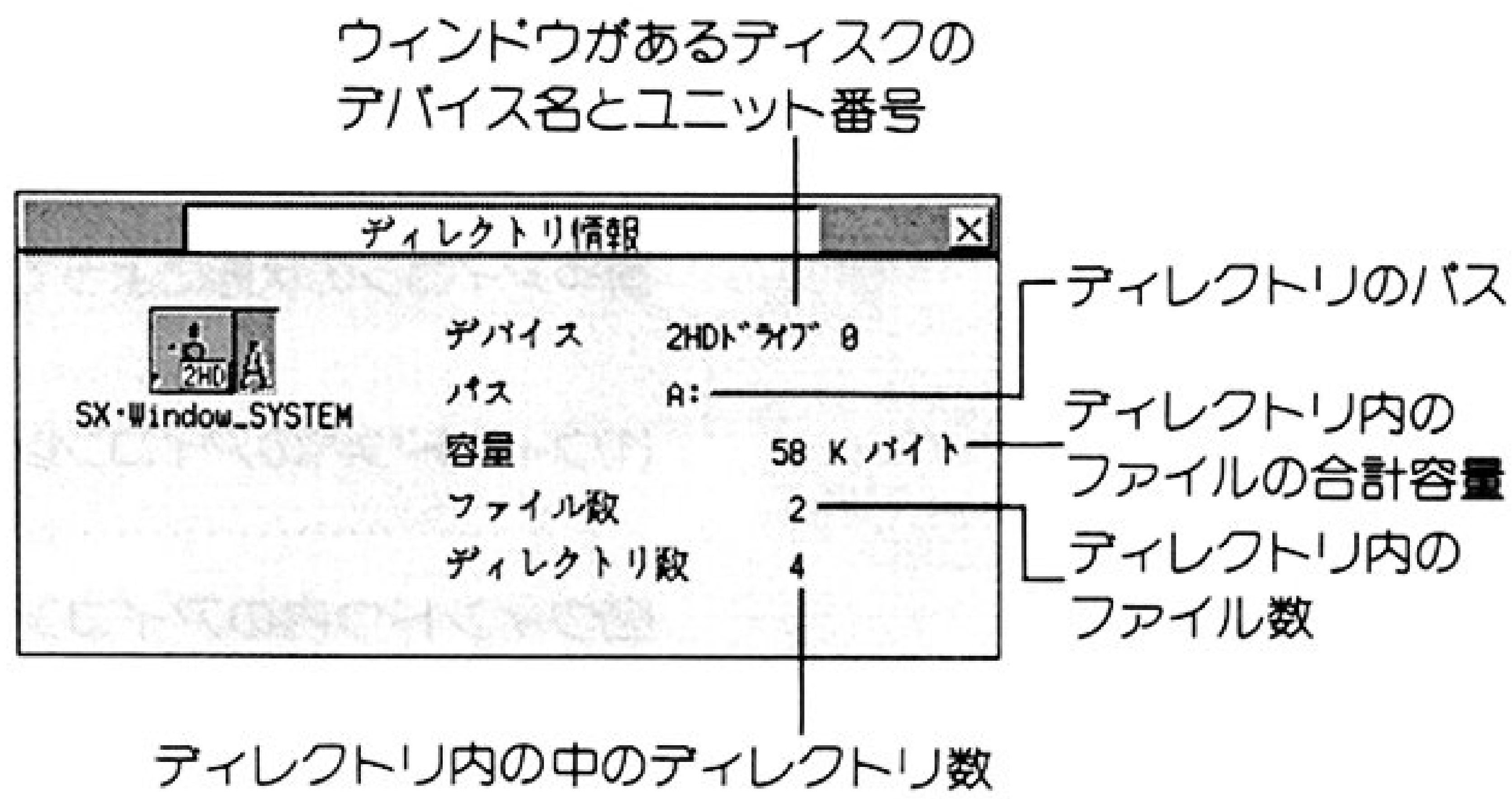


ウィンドウ内のアイコン以外をポイントして右プレスすると、左のようなポップアップメニューが表示されます。このポップアップメニューの中のそれぞれの項目について説明します。

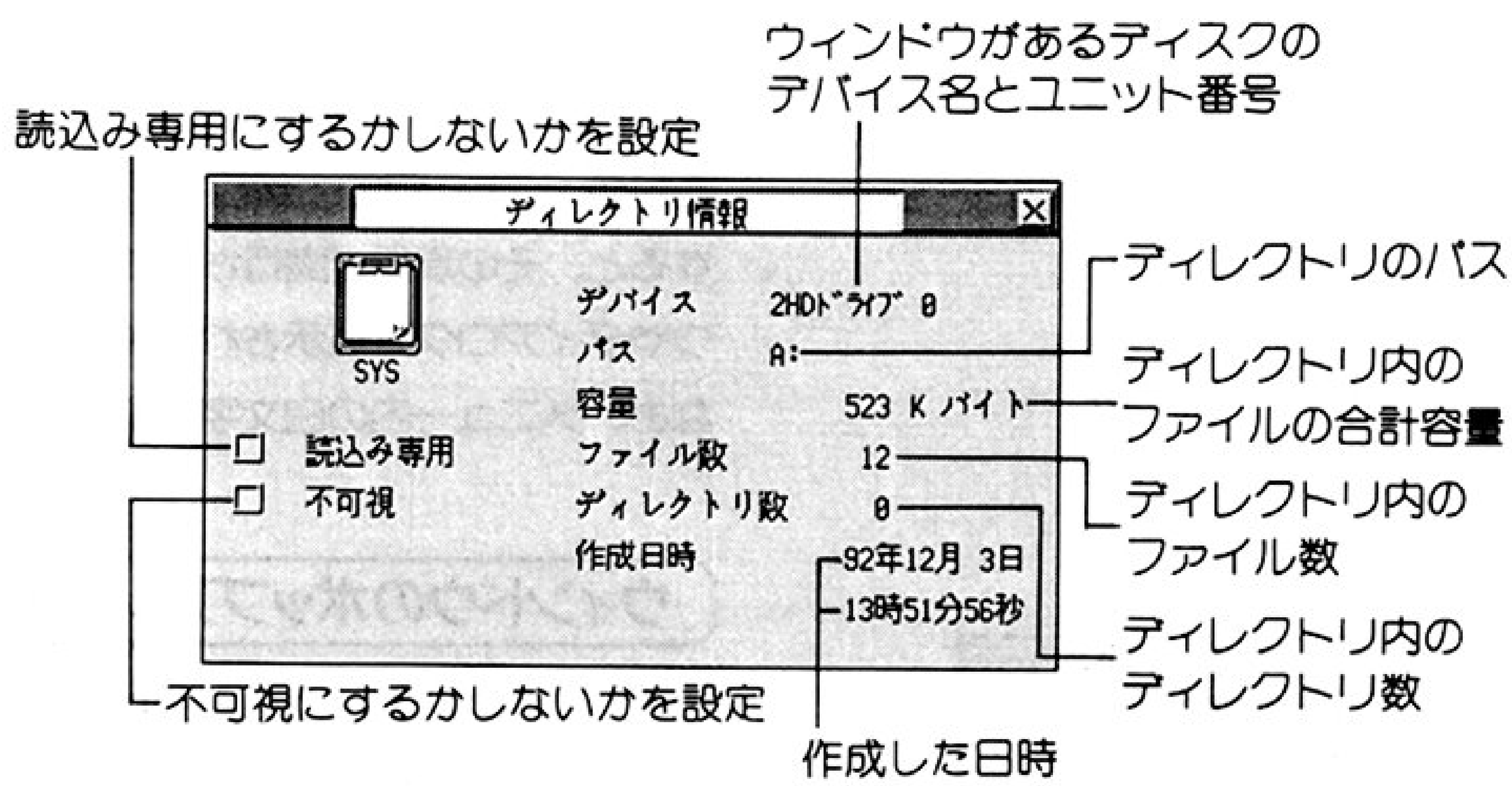
ウィンドウ情報

ディレクトリに関する情報を表示するウィンドウをオープンします。

ルートディレクトリのウィンドウ情報



サブディレクトリのウィンドウ情報



すべてを選択

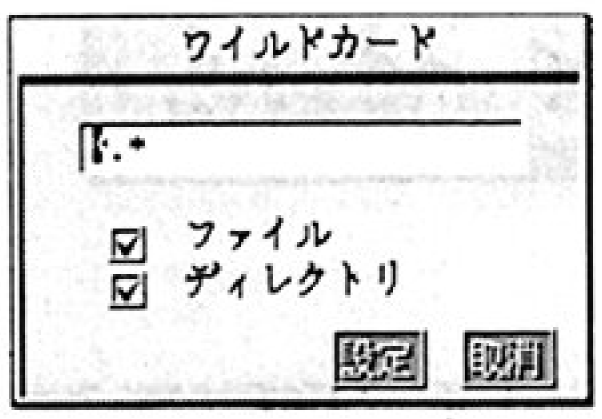
ウィンドウの中のすべてのファイルとディレクトリを選択します。

ワイルドカード
参照
「Human68kユーザーズマニュアル」

ワイルドカード

ワイルドカードを使って、特定のファイルを名前で選択できます。なお、このときウィンドウ内の整頓が行われ、対象のファイルが集められてウインドウ上部に選択状態で表示されます。

ワイルドカードの手順は、次の通りです。



1 ウィンドウ内のアイコン以外の位置で表示されるポップアップメニューから ワイルドカード を選びます。
すると、左のようなダイアログが表示されます。



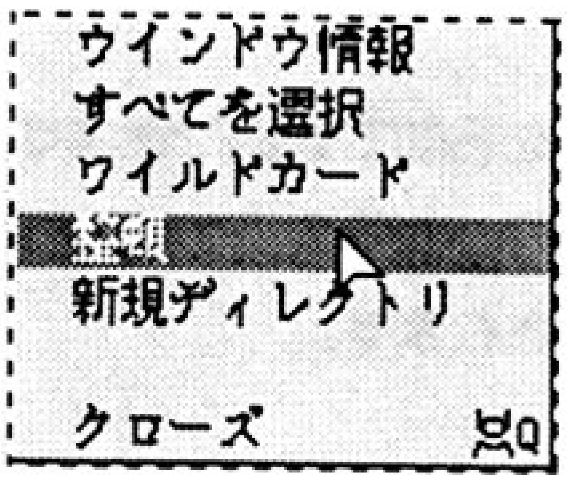
2 ファイル名の一部を指定します。
たとえば、拡張子が「X」のファイルアイコンを選ぶときは、「＊.X」と書き換えます。

3 設定 を左クリックします。
すると、拡張子が「X」のファイルアイコンが選ばれ、反転してウィンドウの左上から表示されます。

メモ ファイル名の指定について

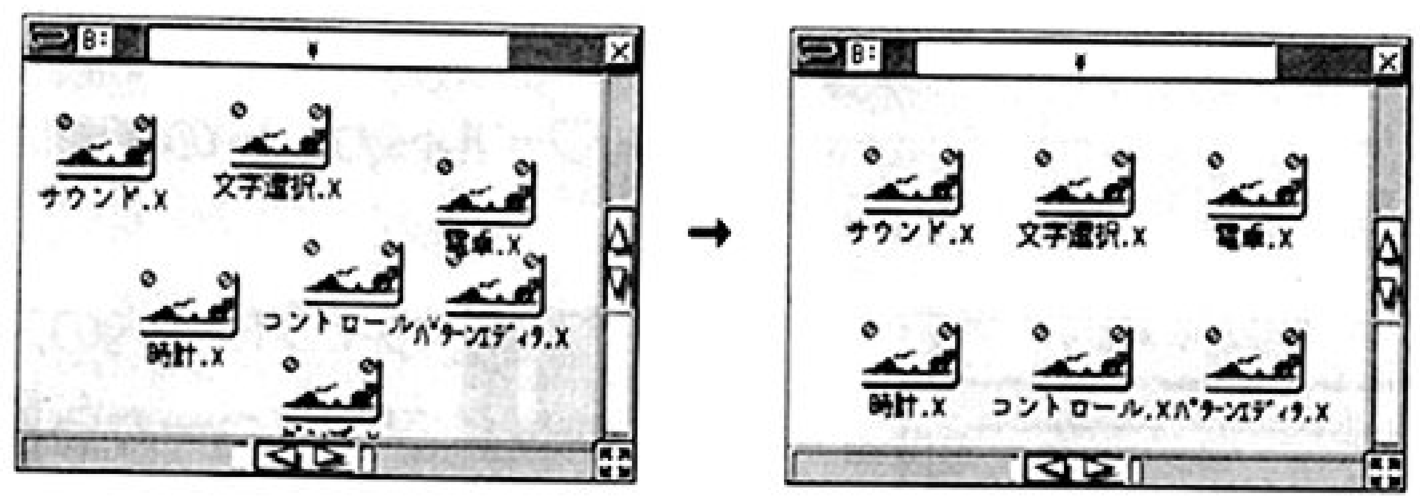
「＊」と「?」を使って名前を指定できます。
「＊」は、不特定の文字列を指定します。
「?」は、不特定の文字を半角1文字分指定します。
例)

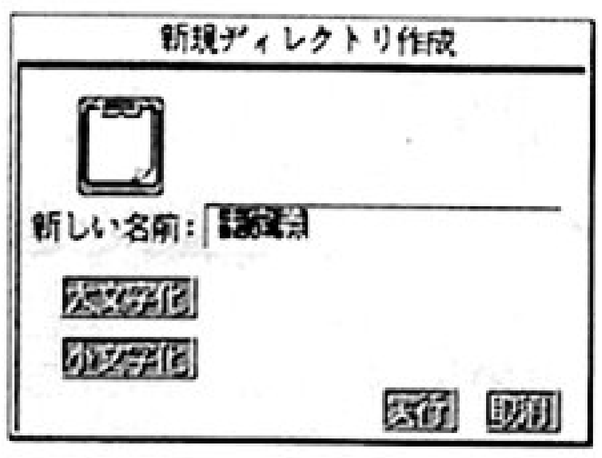
指　定	選ばれるアイコン
「AAA.X」	名前が「AAA.X」のアイコン
「S＊.＊」	「S」で始まる名前のアイコンすべて
「＊.TXT」	拡張子が「TXT」のアイコンすべて
「????.X」	主ファイル名が半角4文字(全角2文字)で、拡張子が「X」のアイコンすべて



整頓

ウィンドウ内のアイコンがばらばらの位置に表示されているとき、アイコンをウィンドウの横幅に合わせてきれいに並べます。





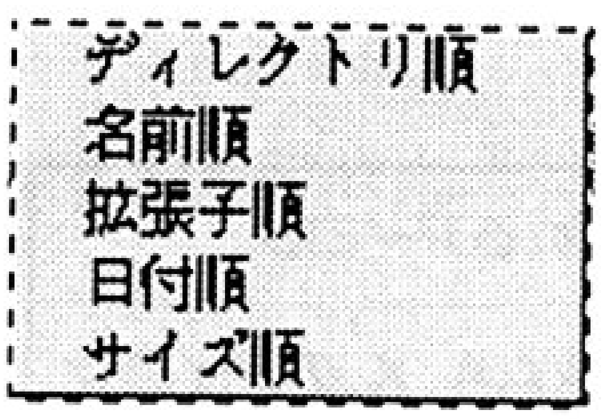
新規ディレクトリ

新しくディレクトリを作ります。ディレクトリ名は初期状態では、「未定義」という名前が表示されますので、必要に応じて新しいディレクトリ名に変更して、[実行]を左クリックしてください。すると、新しいディレクトリが作成されます。

> メモ　ウィンドウ内のアイコンが選択されているときは、白文字表示になり選択できません。

クローズ

ウィンドウを閉じます。クローズボタンを左クリックする操作と同じです。



ウィンドウの補助ポップアップメニュー

ウィンドウ内のアイコン以外をポイントし、[SHIFT]を押しながら右プレスすると、左のようなポップアップメニューが表示されます。

このポップアップメニューのそれぞれの項目について説明します。

ディレクトリ順

ディレクトリエントリの先頭から(ディスクに書き込まれた)順にアイコンを整頓します。削除されたあとに書き込まれることがあるため、日付の古い順にならないときがあります。

名前順

ファイル名やディレクトリ名の文字コード順にアイコンを整頓します。

拡張子順

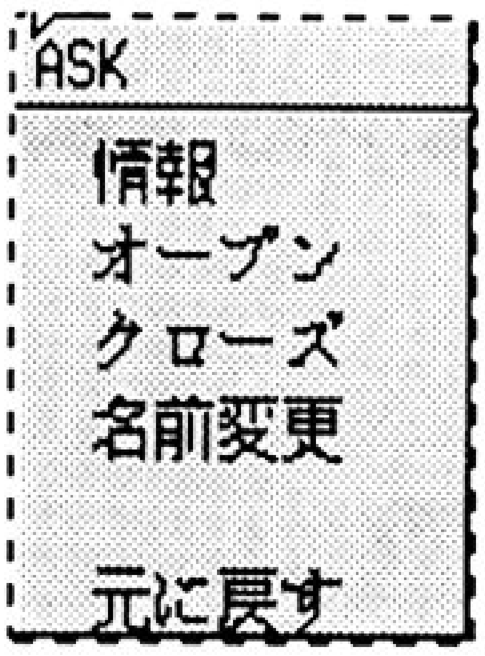
拡張子の文字コード順にアイコンを整頓します。

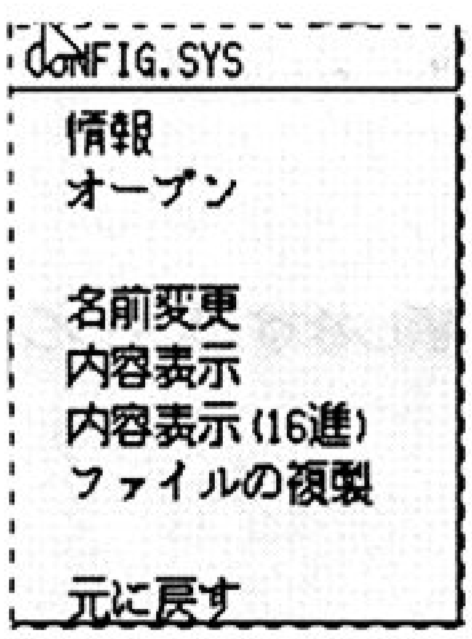
日付順

作成日時の新しい順にアイコンを整頓します。

サイズ順

ファイルのサイズの大きい順にアイコンを整頓します(ディレクトリは0Kバイトとして扱います)。





アイコンに登録されたポップアップメニュー

アイコンをポイントして右プレスすると、左のようなポップアップメニューが表示されます。アイコンの選択状態にかかわらず同じポップアップメニューが表示されます。
このポップアップメニューのそれぞれの項目について説明します。

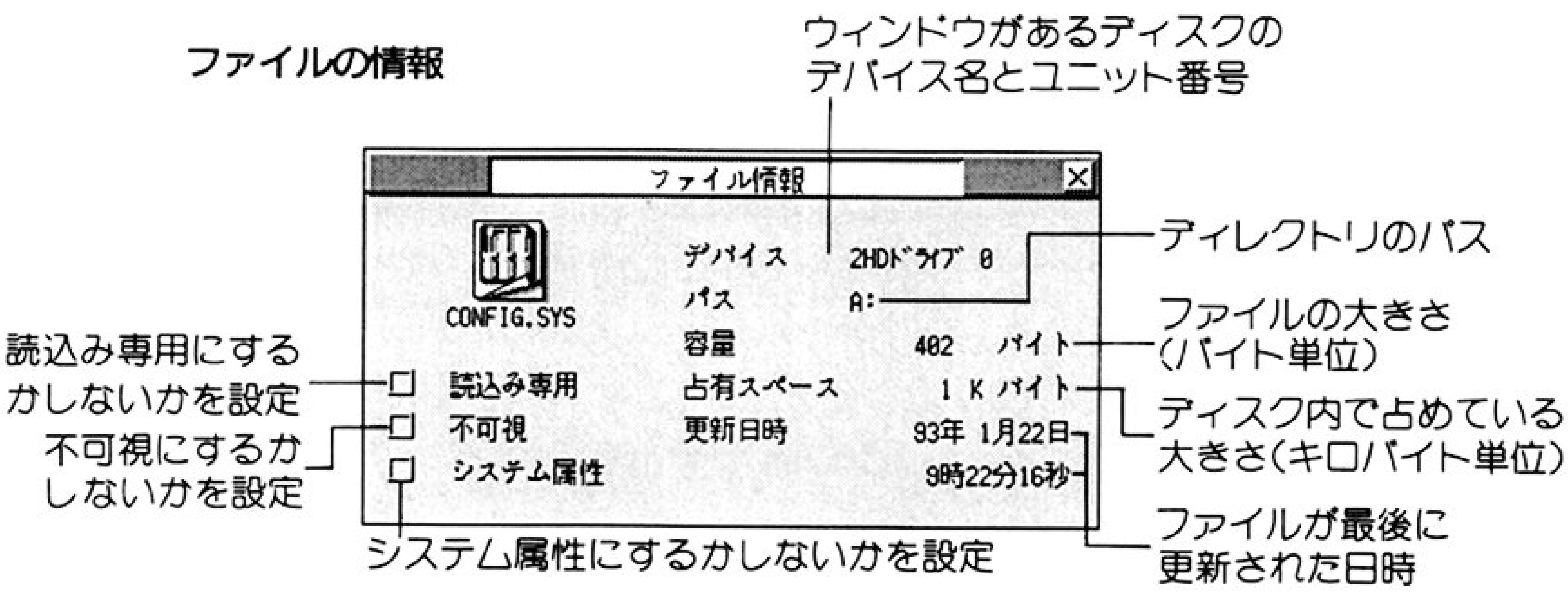
(タイトル名)

ポップアップメニューの一番上に、そのアイコンのファイル名が表示されます。

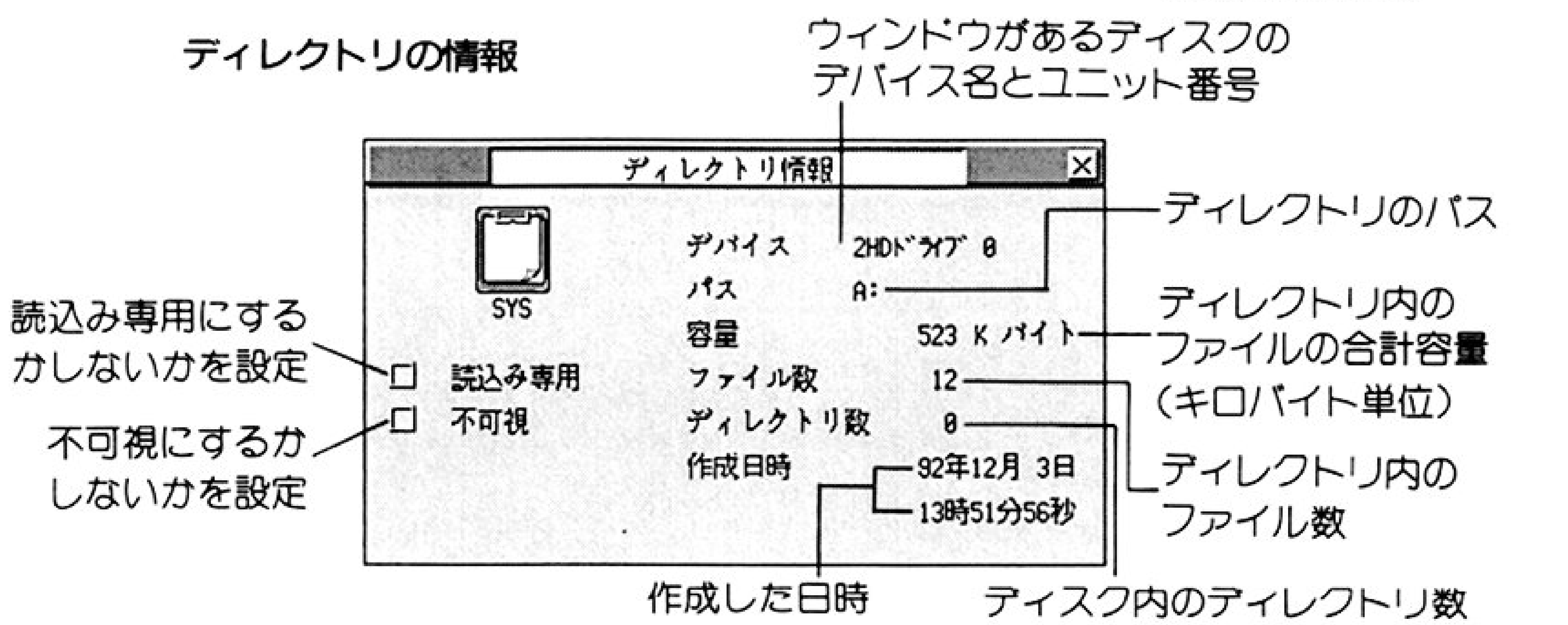
情報

選択されているファイルやディレクトリの、大きさ(容量)や作成した日時などが確認できます。ファイルかディレクトリかによって、表示される情報の内容が、次のように違います。

ファイルの情報



ディレクトリの情報



なお、フロッピーディスクがライトプロテクトされているときは、「システム属性」、「読込み専用」と「不可視」の状態を変えることができません。

オープン

選択されているものが、ディレクトリアイコンかファイルアイコンかによって実行する内容が違います。それぞれについて説明します。

・ディレクトリを開く

選択されているアイコンがディレクトリアイコンのときには、ウィンドウが開いてディレクトリの内容を表示します。

・アプリケーションを実行する

選択されているファイルアイコンが、アプリケーションプログラムのファイルやSX-WINDOWのコマンドファイルなどの実行できるファイルのときには、そのファイルを実行します。また、ファイルがデータファイルで、アイコンにアプリケーション(実行ファイル)が登録されているときは、そのデータを読み込んだアプリケーションが実行されます。

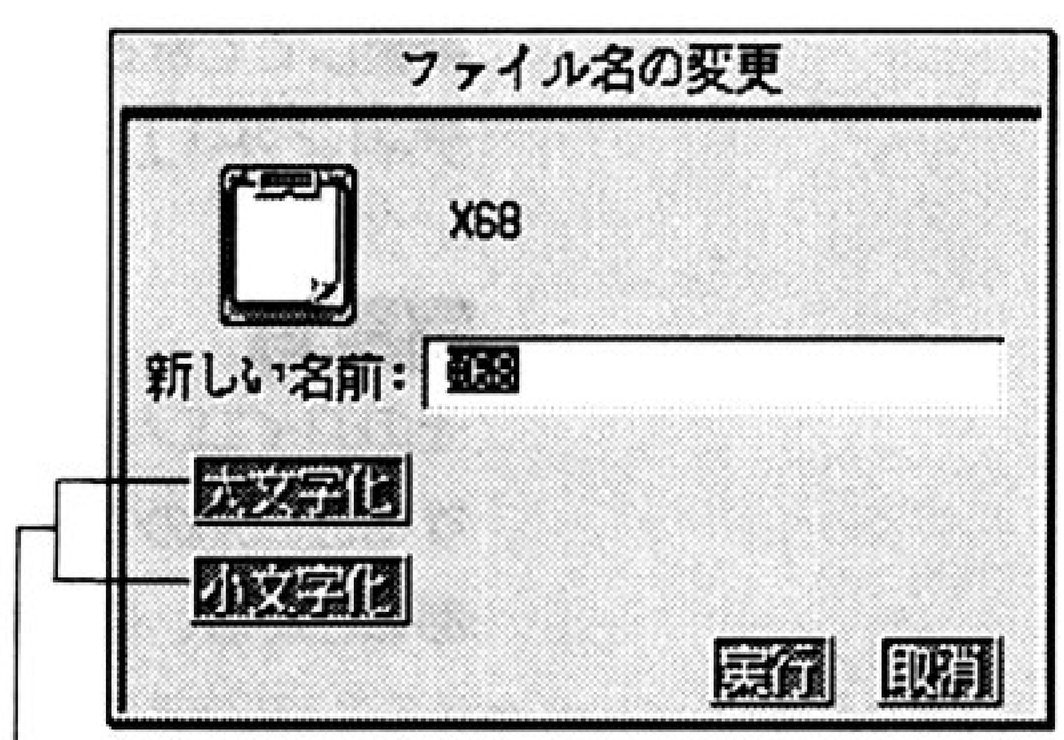
参照
「4-6　アイコンメンテ」

名前変更

ファイル名やディレクトリ名を変更します。

ファイル名
参照
「コラム　ファイル・ディレクトリの名前について」

漢字の入力
参照
「日本語入力・辞書ユーティリティユーザーズマニュアル」



入力した半角英字を指定した方に統一する

ここで、新しいファイル名やディレクトリ名を入力します。

内容表示

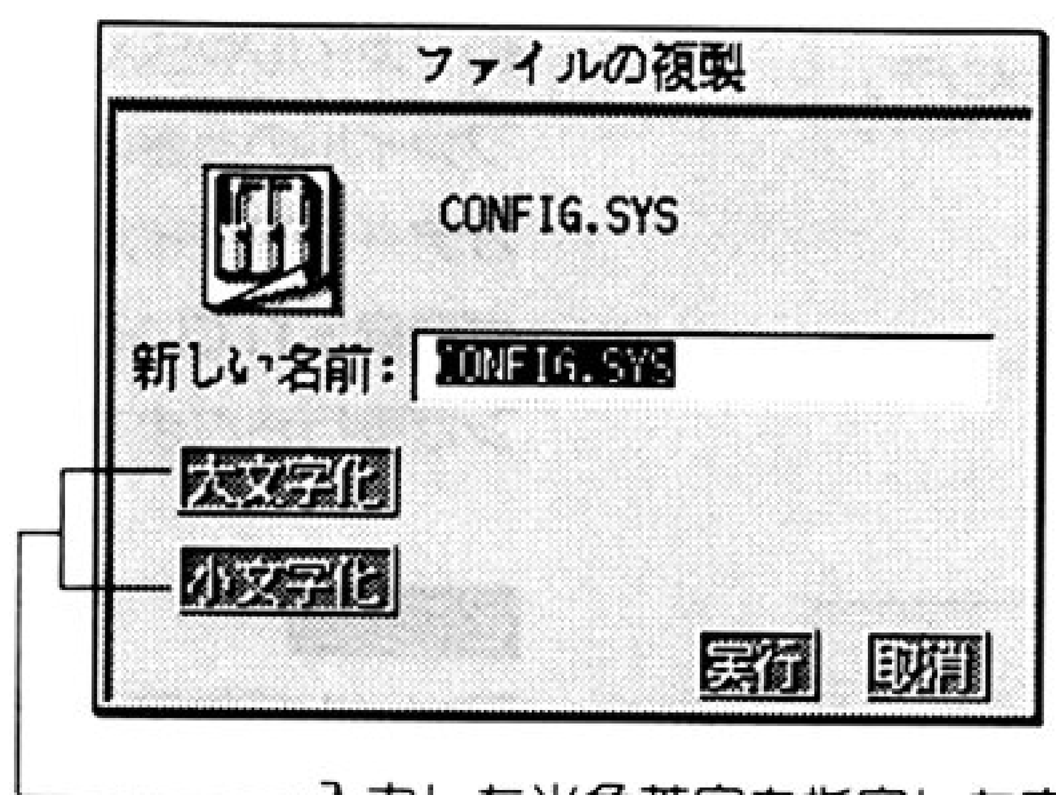
編集禁止モードの日本語マルチフォントエディタウィンドウがオープンし、そこに選択されているファイルの内容をアスキー文字で表示します。すでにオープンしている、「シャーペン」ウィンドウに、他のファイルアイコンをドロップして表示させることもできます。ディレクトリアイコンの場合は表示されません。

内容表示（16進）

「ダンプ」というタイトル名のウィンドウがオープンし、そこに選択されているファイルの内容を16進数で表示します。すでにオープンしている「ダンプ」ウィンドウに、他のファイルのアイコンをドロップして表示させることもできます。
ディレクトリアイコンの場合は表示されません。

ファイルの複製

選択されているファイルと同じものを、別の名前で作成します。



複製してできる新しいファイルのファイル名を入力します。
ディレクトリアイコンの場合は表示されません。

元に戻す

そのアイコンが、デスクトップ上に置かれたときにこの項目を選択すると、元のウインドウに戻ります。アイコンが、ウインドウ内にあるときは、何も実行されません。

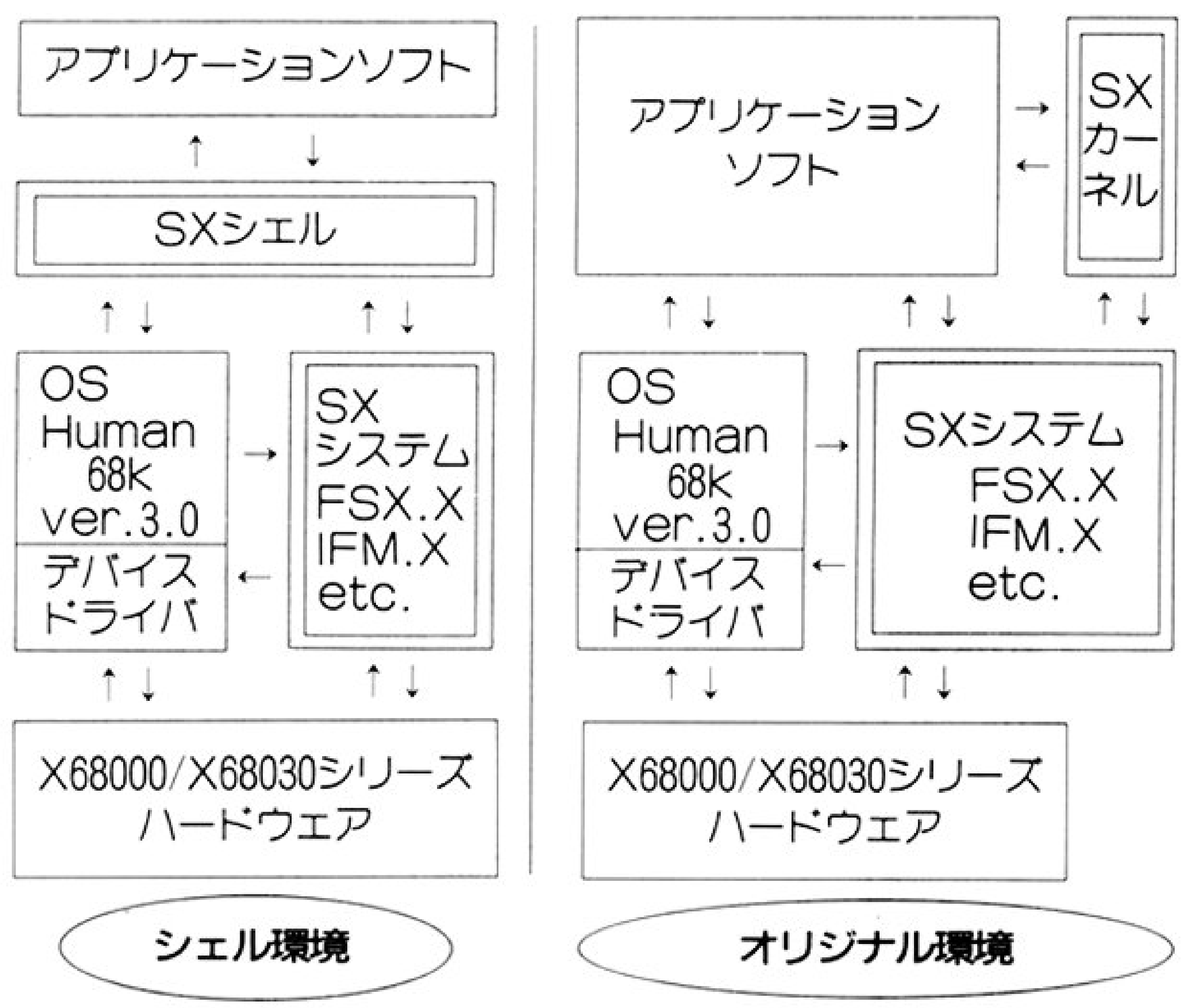
> メモ　ディレクトリアイコンやファイルアイコン上で表示されるポップアップメニューは、自由に変更できます。ポップアップメニューの内容が変更されているときは、上記の通りにできない場合があります。

3-5 SX-WINDOWの動作環境

ここでは、SX-WINDOWの起動に必要なファイルと、それぞれの役割について説明します。

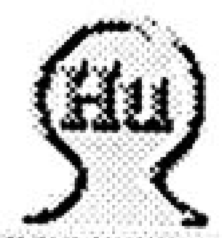
SX-WINDOWのシステム概要

SX-WINDOWはHuman68kオペレーティングシステムの機能を拡張するとともに、操作環境の統一と使い易さを目指したウィンドウシステムです。
SX-WINDOWは、大きく分けてシステム(FSX.X)、シェル(SXWIN.X)、の2つの部分に分かれています。



ファイルとその役割

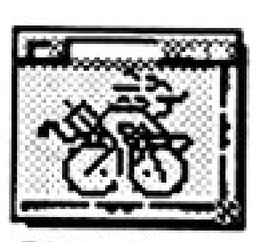
ここでは、SX-WINDOWの操作に関わるファイルの説明をします。


HUMAN.SYS

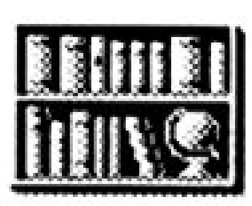
HUMAN.SYS
Human68kのシステムプログラム。
本機を動かすためのオペレーティングシステム(OS)です。


FSX.X

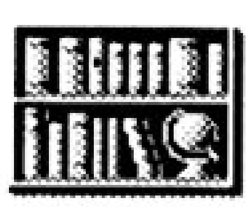
FSX.X
SX-WINDOWのシステムプログラム。SX-WINDOWの核となるものです。


SXWIN.X

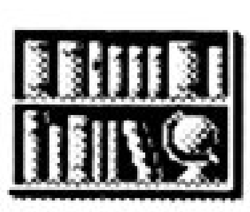
SXWIN.X
SX-WINDOWのシェル。本機とあなたを結ぶグラフィックユーザーインターフェイスです。


SYSTEM.LB

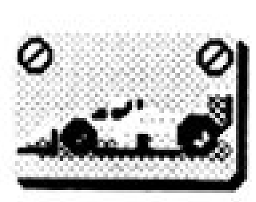
SYSTEM.LB
SX-WINDOWのリソースファイル。
ウィンドウやボタンの定義などが入っています。


ICON.LB

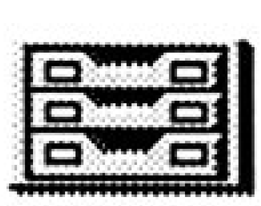
ICON.LB
SX-WINDOWのアイコンライブラリ。
ファイルアイコン、システムアイコンなどの情報が入っています。


BUILTIN.LB

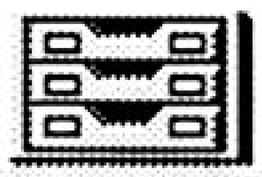
BUILTIN.LB
SX-WINDOWの内部コマンドライブラリ。
SX-WINDOWで使用する内部コマンドなどが入っています。


HENWIN.X

HENWIN.X
SX-WINDOWの日本語入力プログラム。
日本語入力をするときの変換ウィンドウです。

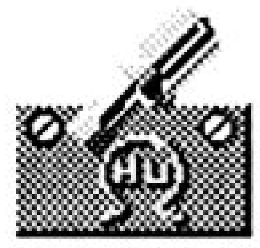

SYSDTOP.SX

SYSDTOP.SX
システムのデスクトップ画面データ。
SX-WINDOWの初期画面などのデータが入っています。


DIRDTOP.SX

DIRDTOP.SX

ディレクトリのデスクトップ画面データ。
ディレクトリウィンドウやアイコンの位置などのデータが入っています。「画面状態の記憶」を**する**にすると、各ディスクごとに作成されます。


FLOAT2.X

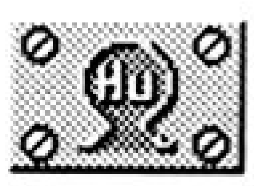
FLOAT2.X

浮動小数点演算プロセッサエミュレートデバイスドライバ。
FSX.Xの起動に必要なファイルです。


SXWIN.ENV

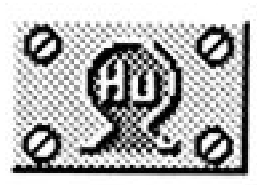
SXWIN.ENV

SX-WINDOWの環境設定ファイル。
SX-WINDOWを起動するときにOSの環境を設定します。
(OSの環境は、『Human68kユーザーズマニュアル』を参照)


USKCG.SYS

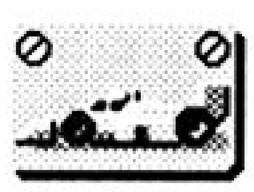
USKCG.SYS

Human68kのユーザー定義外字ファイル。
外字エディタで編集が可能です。


TITLE.SX

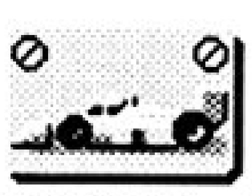
TITLE.SX

Human68kのタイトル画面データ。
起動時に表示されるHuman68kのタイトルデータです。


TITLE.X

TITLE.X

SX-WINDOWのタイトル画面表示プログラム。
起動時にSX-WINDOWのタイトルを表示します。


SXKERNEL.X

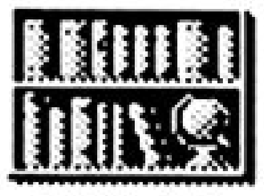
SXKERNEL.X

SXシステム(FSX.X)の初期化プログラム。
独自環境でSXシステムを使用するアプリケーションが、SXシステムの初期化のために呼び出すプログラムです。


IFM.X

IFM.X

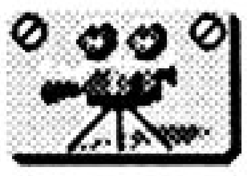
フォントマネージャの初期化プログラム。
SX-WINDOW上で、アウトラインフォントを使用するためのマネージャです。



IFM.LB

IFM.LB

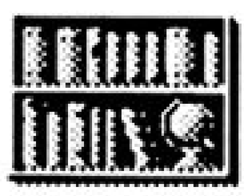
フォントマネージャのライブラリファイル。
SX-WINDOW上で、アウトラインフォントを使用するための情報が、入っています。



IVM.X

IVM.X

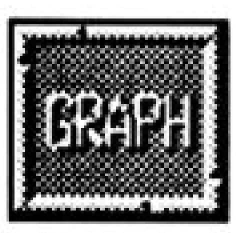
ビデオマネージャの初期化プログラム。
SX-WINDOW上で、アニメーションなどを再生するためのマネージャです。



IVM.LB

IVM.LB

ビデオマネージャのライブラリファイル。
SX-WINDOW上で、アニメーションなどを再生するための情報が入っています。



GRW.X

GRW.X

65,536色をサポートするグラフィックウィンドウ。
キャンバス.Xによる65,536色表示や、CGビジョン.Xによる動画の再生はこのウィンドウの上で行ないます。

SX-WINDOWの構造

アイコン情報

ここでいうアイコンとは、デスクトップ上におくことができるアイコンすべてをいいます。アイコンはウィンドウやデスクトップ上では、絵と文字列の組み合わせで表現されています。
アイコンは、それぞれ以下のような情報で管理されています。

「アイコン番号」………アイコン情報の基本になる番号です。1から127までと、負の番号は、システムで使用しています。

「名前」…………………絵の下に表示される文字列のことです。(ワイルドカード指定の場合を除く)

「実行ファイル」………設定されているアイコンを左ダブルクリックしたときに実行されるファイル名です。

「実行オプション」……実行ファイルを起動するときのオプション情報です。

「パターンタイプ」……絵柄のタイプ情報です。モノクロ4階調のみのパターンか、モノクロ4階調+カラー4色のデータかを判断します。

「パターン番号」………絵柄の番号のことで、モノクロ4階調、モノクロ4階調+カラー4色のそれぞれに、1番から番号が付きます。

「メニュー番号」………そのアイコン上で表示されるポップアップメニューの番号です。

「アイコンの状態」……デスクトップ上のアイコンの状態情報です。ウィンドウに対して、優先的に表示するかどうか、デスクトップ上で選択できるかどうかの情報です。

参照
「4-6　アイコンメンテ」

参照
「4-8　パターンエディタ」

参照
「4-9　メニューメンテ」

メモ 「アイコン番号」と「名前」はアイコンリストの 名前表示 で、登録されているパターンイメージはアイコンリストの アイコン表示 で見ることができます。

メモ アイコン情報は、「アイコンメンテ」で編集することができます。また、パターンの作成はパターンエディタで、ポップアップメニューの作成は、メニューメンテで行うことができます。

メモ アイコン情報は、ICON.LBという名のファイルに入っています。

パターン情報

SX-WINDOWでは、アイコン番号とアイコンのパターンの番号は別々に管理されています。各アイコンの情報は「アイコンメンテ」で編集し、アイコンのパターンイメージは「パターンエディタ」で編集します。ただし、各アイコン情報と、パターンイメージのデータは、どちらもICON.LBという名のファイルにまとめて入れられるので、「アイコンメンテ」も「パターンエディタ」も、どちらもICON.LBという名のファイルを編集することになります。
(シンボルアイコンの情報も、ICON.LBという名のファイルに入っています。)

参照
「4-7 パターン一覧」
「4-8 パターンエディタ」

アイコンのパターンには、モノクロ4階調(PAT3)と、モノクロ4階調+カラー4色(PAT4)の2種類が使えます。それぞれにパターン番号1番から付けられるので、PAT3とPAT4で、同じ番号を使用することもできます。

参照
「4-9 メニューメンテ」

参照
「4-9　メニューメンテ」

メニュー情報

各アイコンに登録されているポップアップメニューも番号で管理されています。
ポップアップメニューは、以下の情報で管理されています。

メニュータイプ…………ポップアップメニューには、アイコン用とウィンドウ用の2種類があります。

「アイコン用」…………各アイコンの上で表示されるポップアップメニューです。アイコン用のメニュー番号0番は、デスクトップ上のウィンドウ以外の位置で表示されるポップアップメニューが割り当てられています。

「ウィンドウ用」………ディレクトリウィンドウやツリービューアなど、ウィンドウやアプリケーションで使用されるポップアップメニューです。

メニュー番号……………「アイコン用」と「ウィンドウ用」それぞれ、0番から番号が付けられます。

項目名……………………画面に表示される項目です。

実行ファイル……………項目ごとに、選択されたときに実行されるファイルを設定できます。

実行オプション…………設定したファイルにオプションやパラメータを登録することができます。

ショートカットキー……「ウィンドウ用」には各項目にショートカ
タイトル付メニュー　　ットキーが、「アイコン用」にはタイトル付きのメニュー（名前表示）が設定できます。

メモ　アイコン情報やアイコンパターン、ポップアップメニューは、メモリと補助記憶装置の容量が許す限り、ID番号が正負それぞれ32767番を上限として作成できますが、各アイコンやポップアップメニューを表示するたびに、対応するデータを検索しますので、作成数量が多いほど処理速度が遅くなります。
また、フロッピーディスクでご使用の方は、ディスクの残容量に十分注意する必要があります。詳しくは、コラム「変更した情報を、終了時にディスクに書き込めなかったとき」を参照してください。

SXWIN.Xのパラメータ・スイッチ

SXWIN.Xは/En、/Mn-Sというパラメータ・スイッチを設定することができます。

/En…………環境エリアのサイズを数値nで設定します。1つ当たり256バイトで、n=0〜255の範囲で指定できます。
n=0あるいは、パラメータの設定をしないときは、環境エリアは512バイトに設定されます。
なお、このパラメータはCONFIG.SYSにおいて、SHELL=で記述された場合に有効で、コマンドから起動された場合などは、コマンドで設定された環境設定に従います。

/Mn…………SXWIN.Xで使用するメモリ容量を設定します。nはkバイト単位です。パラメータの指定がないときは、すべてのメモリをSX-WINDOWで使用します。

例）CONFIG.SYSにおいて

SHELL = ¥SHELL¥SXWIN.X /E4 /M1024

環境エリアに1kバイト、SXWIN.Xが使用するメモリ容量を1Mバイトに設定します。

-S(ファイル名)……起動時に画面のアイコンの表示位置などの情報が保存されている指定のファイルを読み込みます。このスイッチが省略されたときは、SYSDTOP.SXを読み込みます。詳しくは「3-1・スタート画面設定」を参照してください。

SXWIN.ENVの書式

SXWIN.ENVはSX-WINDOWの環境を記述するファイルで、起動時にSXWIN.Xによって自動的に読み込まれます。データはテキストデータ形式ですので、エディタで編集することができます。

例）

path=A:¥;A:¥SHELL;A:¥SYS;
WORK=A:¥DOC
HELP=A:¥HELP

環境を記述するときの注意として、=の前後に空白やタブがないように、また空行がないようにしてください。なお、pathはアルファベットの小文字で記述してください。
なお、このファイルはCONFIG.SYSにおいて、SHELL=で記述された場合に読み込まれ、コマンドから起動された場合などは、コマンドで設定された環境設定に従います。

システムディスクを構築する上での注意点

独自にシステムディスクを作成される方は、次の点に注意してください。

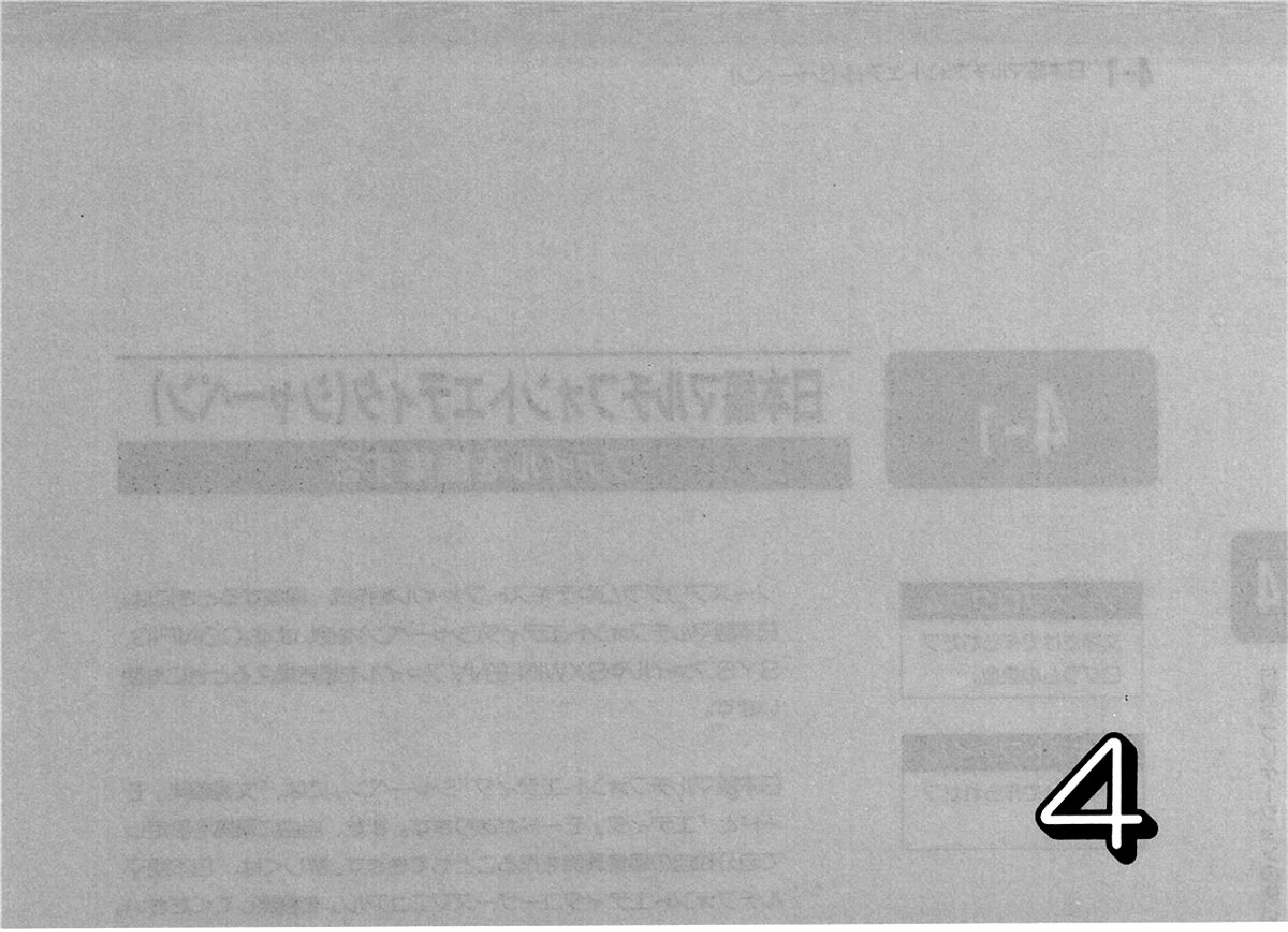
(1) SX-WINDOWのシェルであるSXWIN.Xは、起動するときに必要なファイルを自動的に読み込みますので、以下のファイルはSXWIN.Xと同じディレクトリに置いてください。

TITLE.X、HENWIN.X、SYSTEM.LB、
BUILTIN.LB、ICON.LB、SYSDTOP.SX、
SXWIN.ENV、(SXWIN -Sスイッチで設定したスタート画面のファイル)

(2) SXKERNEL.Xのあるディレクトリは、SXWIN.ENVでパスを設定してください。

(3) デスクアクセサリアイコンにあるアプリケーションやディレクトリウィンドウのポップアップメニューにあるコマンドは、アプリケーションディスクに入っています。そのままコピーしてお使いください。

(4) SX-WINDOWは独自にプリンタドライバを搭載しています。CONFIG.SYSにプリンタドライバを登録する必要はありません。



4

付属アプリケーションの使い方

4-1 日本語マルチフォントエディタ(シャーペン)

ファイルを編集する

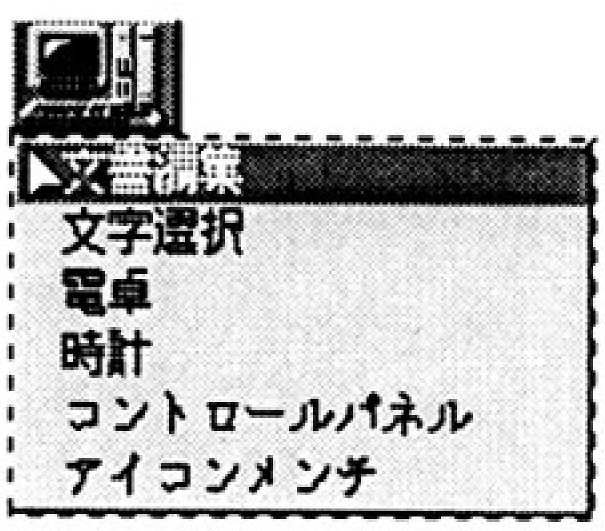
ソースプログラム
文字だけで作られたプログラムの原型。

テキストファイル
文字だけで作られたファイル。

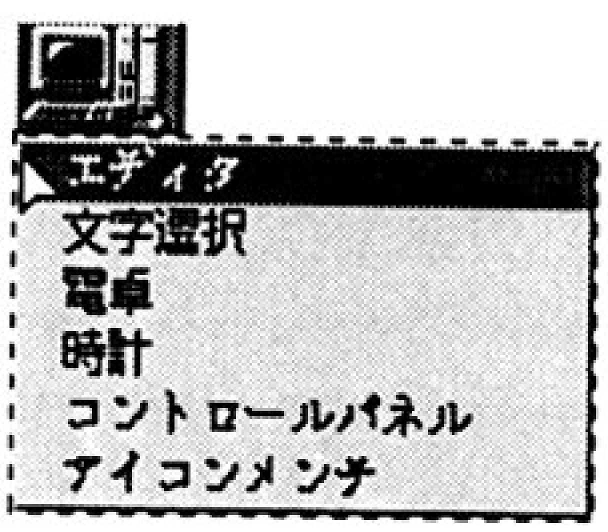
ソースプログラムやテキストファイルを作成・編集するときには、日本語マルチフォントエディタ(シャーペン)を使います。CONFIG.SYSファイルやSXWIN.ENVファイルを書き換えるときにも使います。

日本語マルチフォントエディタ「シャーペン」には、「文書編集」モードと「エディタ」モードがあります。また、自由に環境を設定して自分独自の編集環境を作ることもできます。詳しくは、「日本語マルチフォントエディタユーザーズマニュアル」を参照してください。

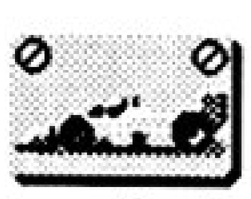
●文書編集モードの起動



●エディタモードの起動



SHIFT を押しながら右プレスします。

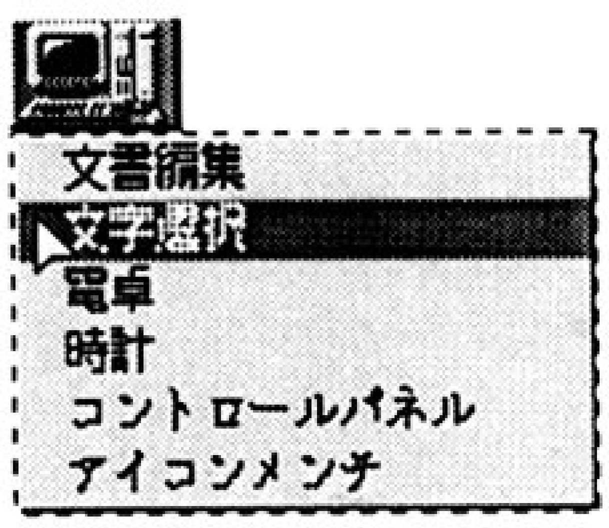


ｼｬｰﾍﾟﾝ.X

4-2 文字選択

マウスで外字などを入力する

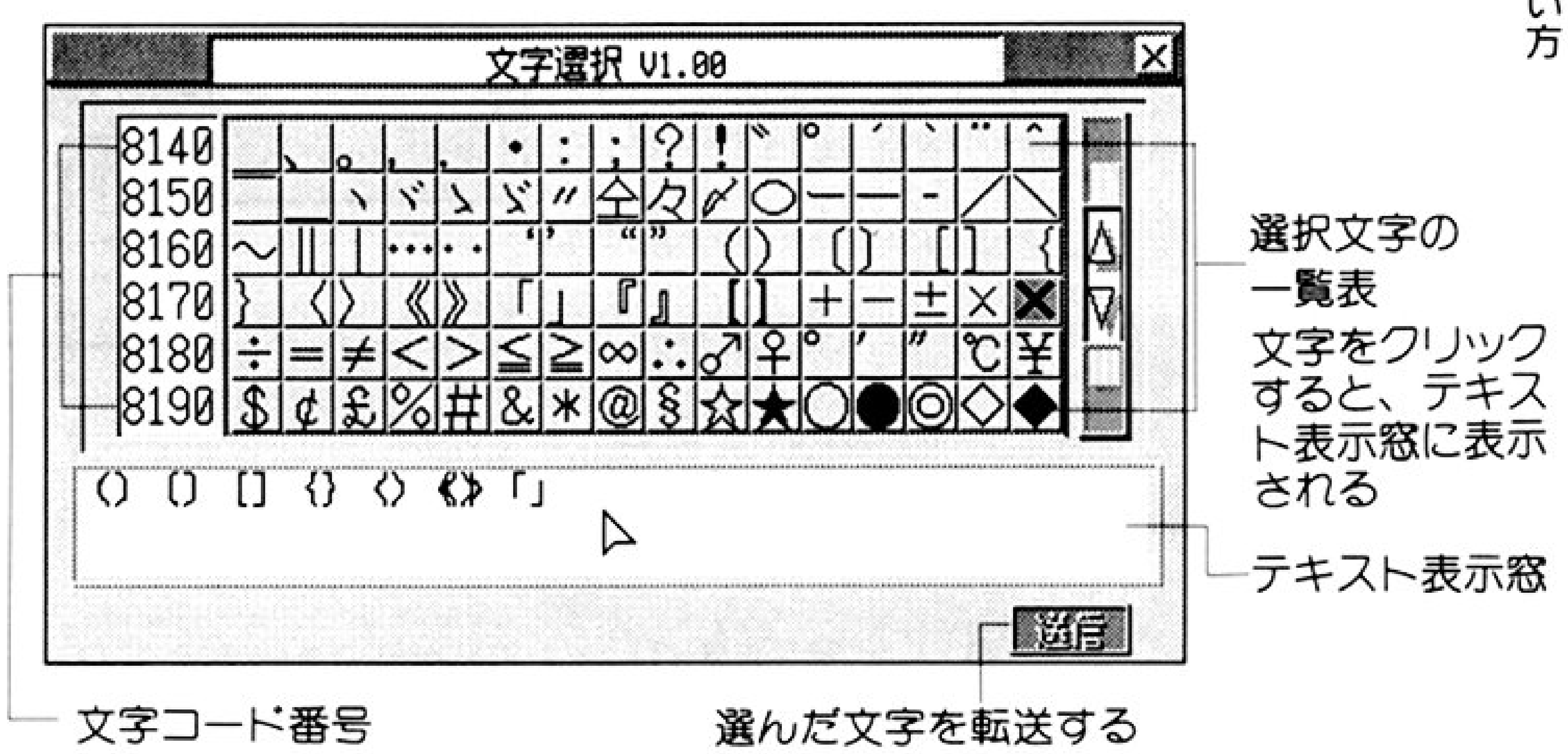
外字や第2水準漢字などを、マウスで簡単に入力するときは、**文字選択**を使います。





文字選択を使うには

デスクアクセサリアイコンのポップアップメニューから**文字選択**を選ぶか、アプリケーションディスクにある「文字選択.X」を実行すると、次のようなウィンドウが表示されます。





一覧表は、スクロールバー内でのポップアップメニューで、すばやく切り替えることができます。

ASCII‥アスキーコードの&H00から、表示します。

記号………JIS第1水準非漢字（記号文字）の位置（文字コードの&H8140から）を表示します。

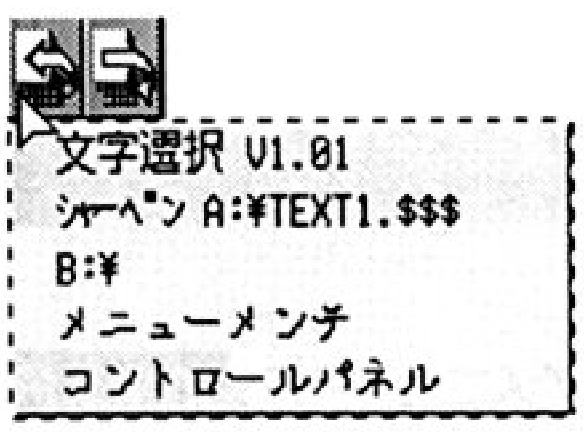
第1水準‥JIS第1水準漢字の位置（文字コードの&H889Fから）を表示します。

第2水準‥JIS第2水準漢字の位置（文字コードの&H989Fから）を表示します。

外字………外字の位置（文字コードの&HEB9Fから）を直接表示します。

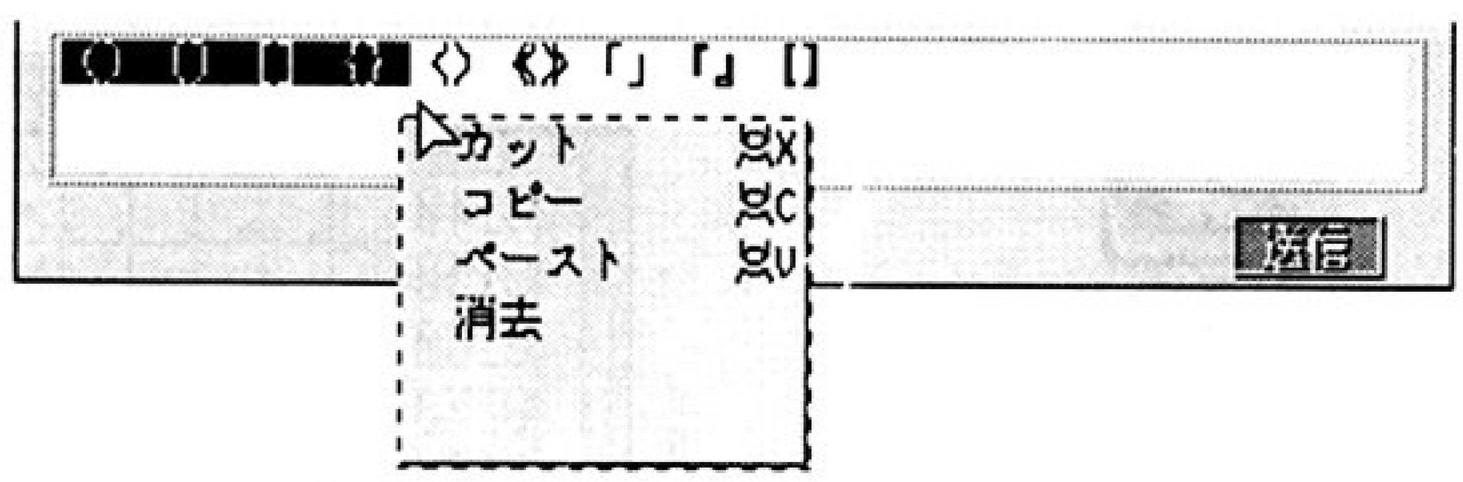
選んだ文字を転送するには

参照
「コラム　データの受け渡し」
カット＆ペースト
コピー＆ペースト



一覧表から文字を選んだら、そのまま転送したり、カット＆ペーストやコピー＆ペーストを使って、特定のウィンドウに入力します。

一覧表の文字を左クリックし、一覧表の下のテキスト表示窓に入力して 送信 を左クリックすると、ページアイコンのポップアップメニューで示される優先順位ですぐ下にある「シャーペン」ウィンドウに転送されます。また、テキスト表示窓内で文字範囲を指定して転送することもできます。
文字を転送するときは、ページアイコンのポップアップメニューで、すぐ下のウィンドウを確認してください。



文字が範囲指定されていないときは、テキスト表示窓内のすべての文字が転送されます。

> **メモ** 送信 で一度に送れる文字は、最大で全角32文字です。送信時に開かれているウィンドウの数や状態によって、1度に送信できる最大文字数は少なくなります。長い文字列を入力するときは、カット&ペーストやコピー&ペーストを使ってください。
>
> **メモ** テキスト表示窓内の文字は、システムアイコンのポップアップメニューの 画面状態の記憶 で、「常時画面状態を記憶」を「する」に設定しておくと、保存できます。日常よく使う記号や外字をテキスト表示窓内に記憶させておくと、大変便利に使用できます。

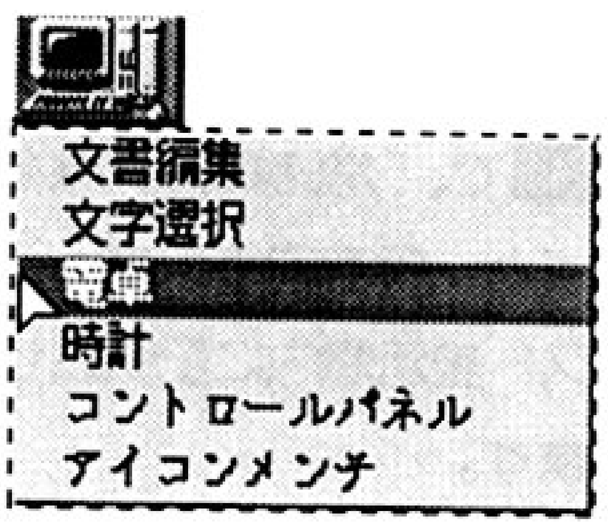
4-3 電卓

計算をする

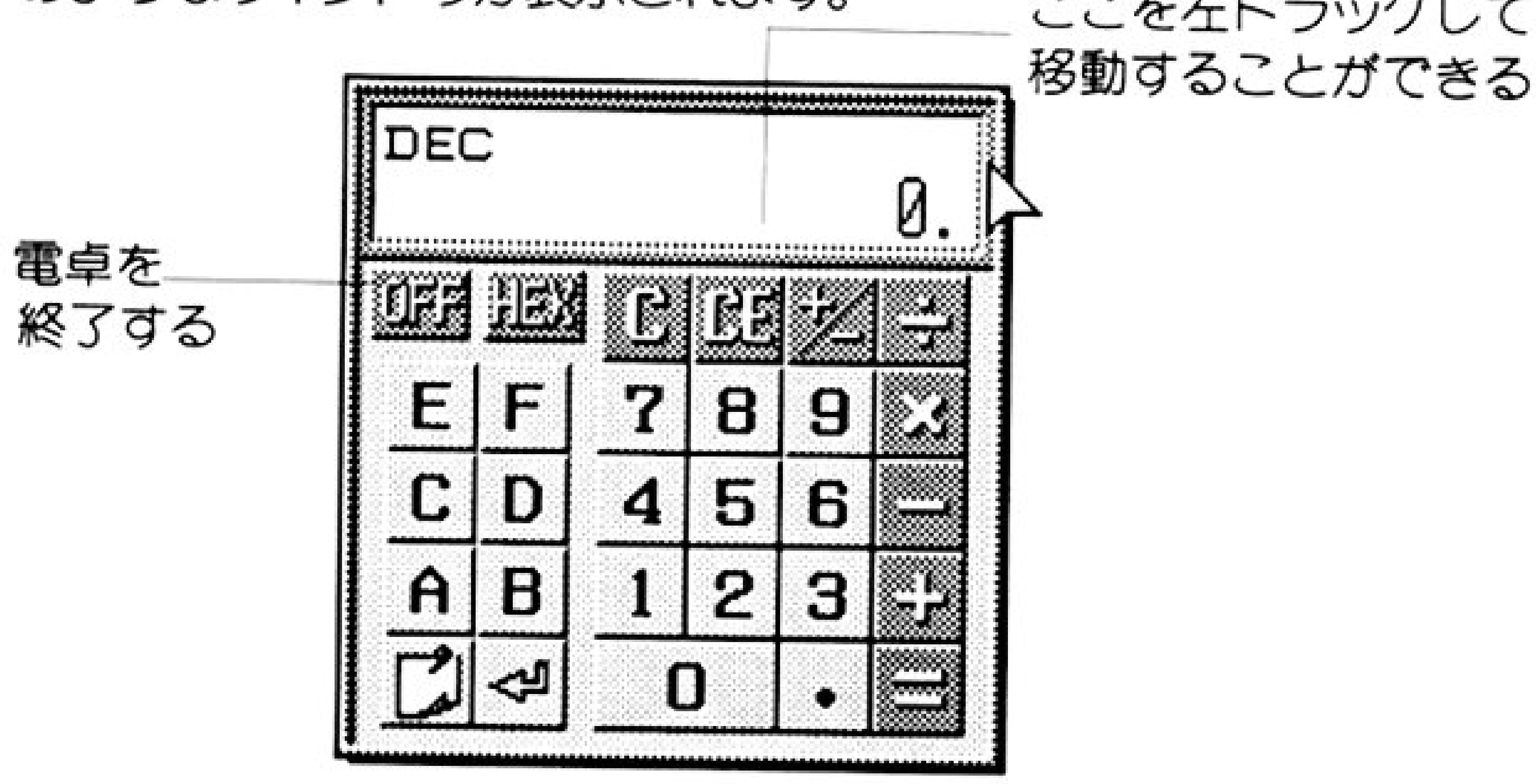
4

付属アプリケーションの使い方

10進数または16進数の四則演算ができます。また、電卓では、計算した数値をクリップボードに転送したり、クリップボードから数値を代入することもできます。
デスクアクセサリアイコンのポップアップメニューから電卓を選ぶか、アプリケーションディスクにある「電卓.X」を実行すると、次のようなウィンドウが表示されます。







クリップボード
参照
「コラム　データの受け渡し」

電卓を使う

電卓のキーを左クリックして計算します。各キーの機能は、次のとおりです。

キー	機　　能
OFF	電卓を終了します
HEX	10進数を16進数に変換します (左クリックすると、DECに変わります)
DEC	16進数を10進数に変換します (左クリックすると、HEXに変わります)
C	入力した数値や数式を消去します
CE	現在入力中の数値のみを消去します 入力をまちがえたときに使います
+/−	+と−の符号を変えます 左クリックするたびに+と−が入れ変わります
(クリップボードアイコン)	クリップボードにある数値を電卓に転送します

キー	機　　能
↲	電卓に表示されている数値をクリップボードに転送します
0〜9	数値を入力します
.	小数点を入力します
A〜F	16進数モードのときに16進数を入力します

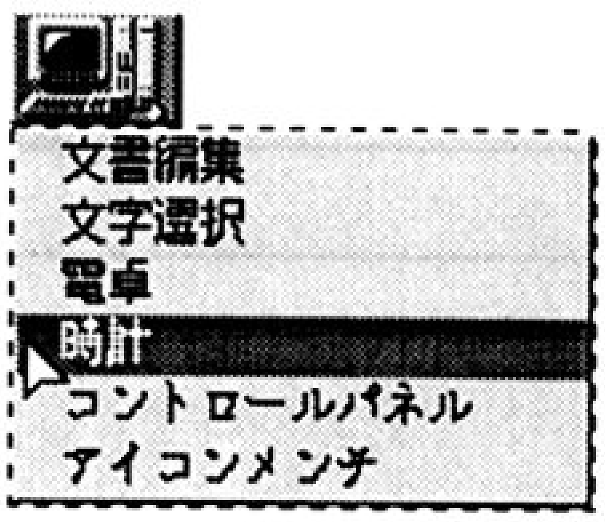
キーボードで操作するには

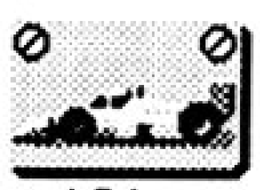
キーボードのキーでも、数式の入力ができます。キーボードへの各キーの割り付けは、次のとおりです。

キー	電卓	機　　能
ESC	OFF	終了
記号入力	(√‾)	平方根の計算
登録	(%)	パーセント計算
HELP	HEX/DEC	10進数、16進数の変換
CLR	C	すべて消去します
HOME	(CM)	メモリを消去します
ROLLUP	(M+)	メモリにプラスします
ROLLDOWN	(M−)	メモリからマイナスします
UNDO	(RM)	メモリから読み出します
DEL	CE	入力中の数値を消去します
,	+/−	+/−の切り替え
↲		クリップボードに転送します
0〜9	0〜9	数値を入力します
.	.	小数点を入力します
A〜F	A〜F	16進数モードのときに16進数を入力します

4-4 時計

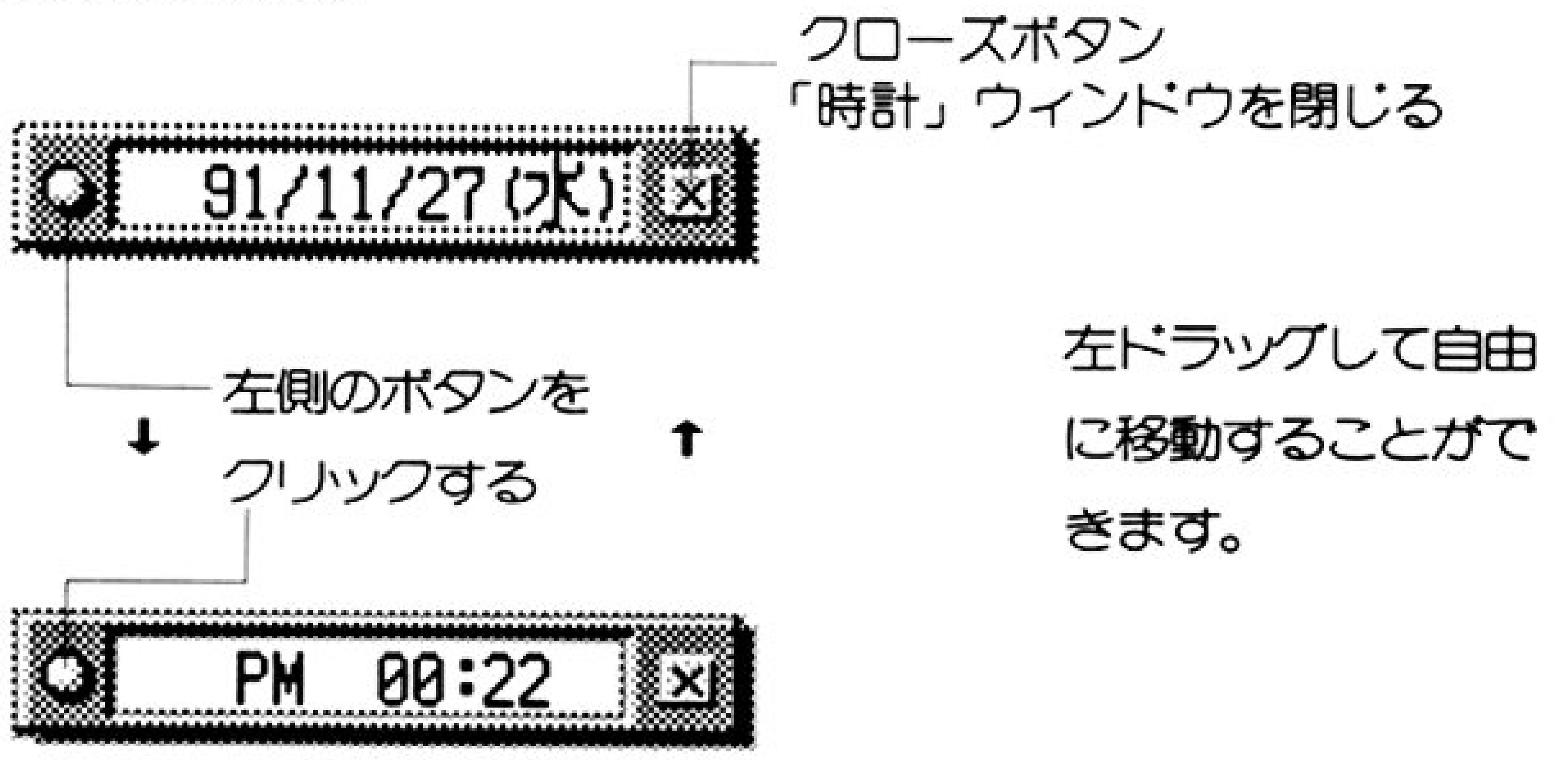
日時を表示する




時計.X

タイマーの設定
現在時刻、日時の設定
参照
「4-5 コントロールパネル ・内蔵の時計を設定する」

デスクトップに、時計や日付を表示します。デスクアクセサリアイコンのポップアップメニューから時計を選ぶか、アプリケーションディスクにある「時計.X」を実行すると、次のようなウィンドウが表示されます。



タイマーが設定されているときは、表示窓の左側にベルのマークが表示されます。



また、SHIFT を押しながら左側のボタンをクリックすると、時報に合わせてタイマーを調節することができます。



↓正午の時報に合わせて左クリックする。

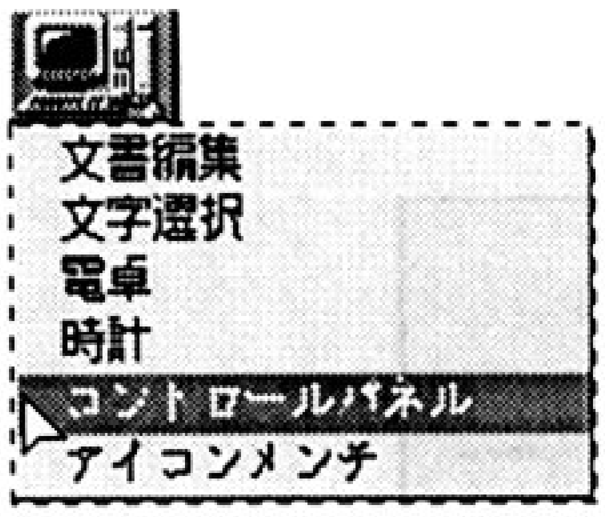


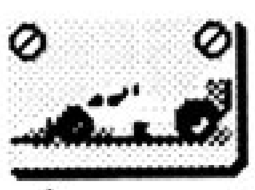
±30分でタイマーの誤差を修正します。

4-5 コントロールパネル

操作環境を設定する

コントロールパネルで設定できるもの



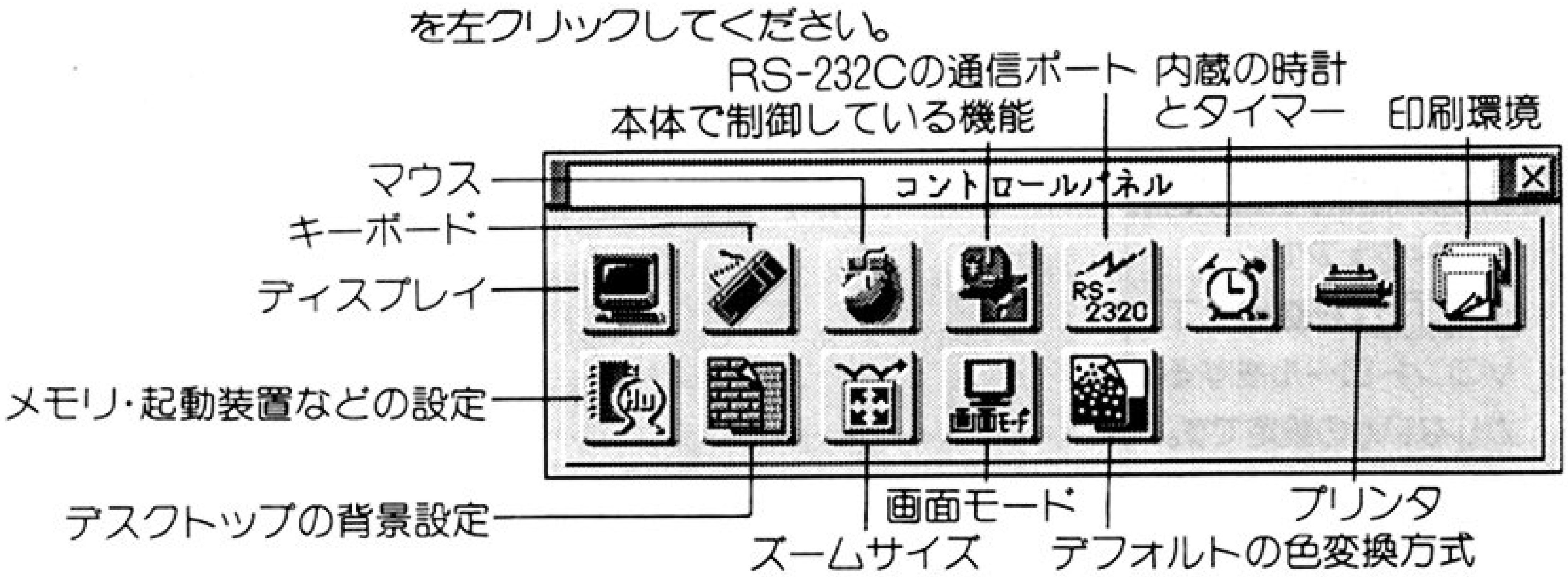

コントロール.X

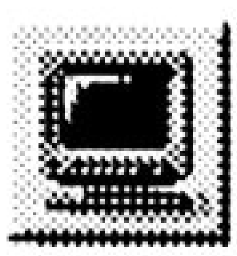
デスクアクセサリアイコンのポップアップメニューから コントロールパネル を選ぶか、アプリケーションディスクにある「コントロール.X」を実行すると、設定できるものがボタンで表示されます。

ボタンを左クリックすると、それぞれダイアログが表示されます。

内容を設定して、設定 を左クリックします。

設定を変更した内容を取り消して、変更前の状態に戻すときは、取消 を左クリックしてください。

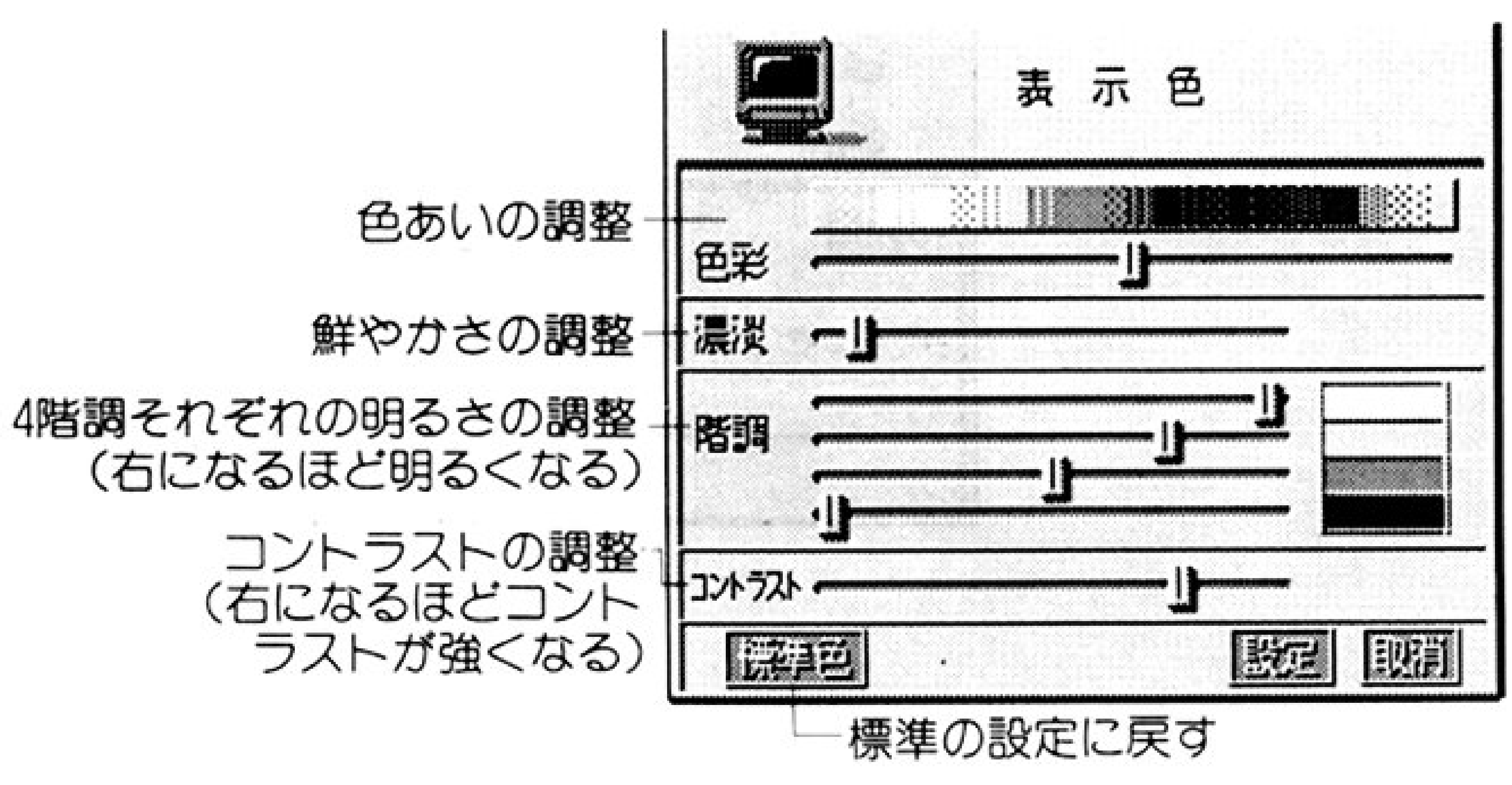


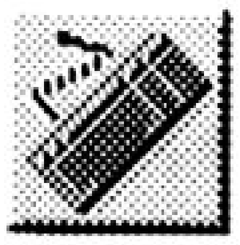


ディスプレイを設定する

表示画像の色調やコントラストなどを設定します。

ダイアログを操作すると画面が変化し、確かめながら設定できます。





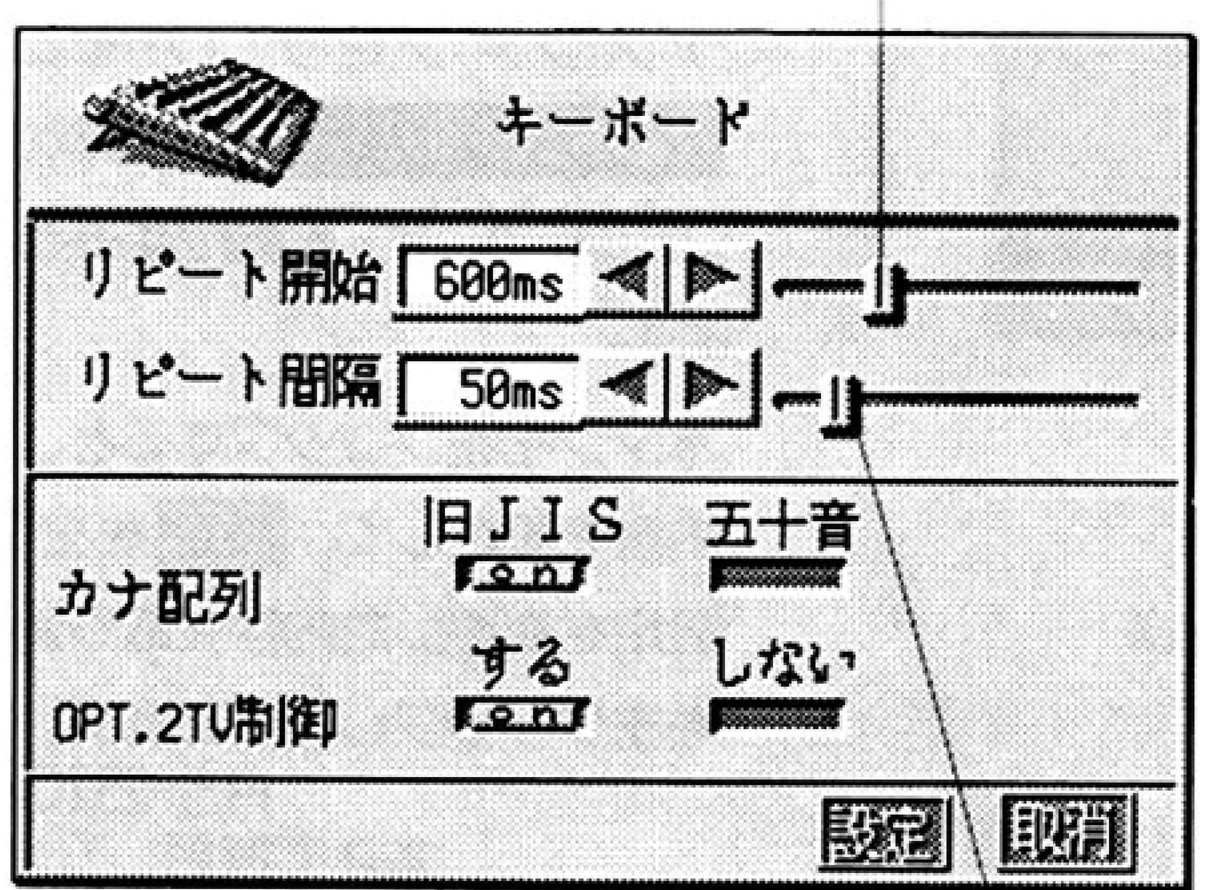
キーボードを設定する

キーボードの次のような内容を設定します。

・リピートを開始する時間とリピートする間隔

・カナキー配列の切り替え

・OPT.2 キーの働き



リピート

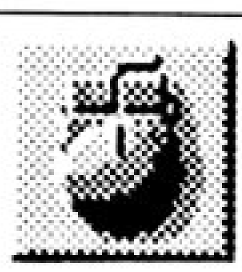
キーを押し続けると、その文字を連続して入力する機能です。
「リピート開始」とは、キーが押されて、リピートを開始するまでの時間です。

カナ配列

キーに表記されているひらがなの配列のこと。X68000/X68030シリーズのキーは旧JIS配列で表記されています。五十音配列で使うときに切り替えます。

OPT.2TV制御

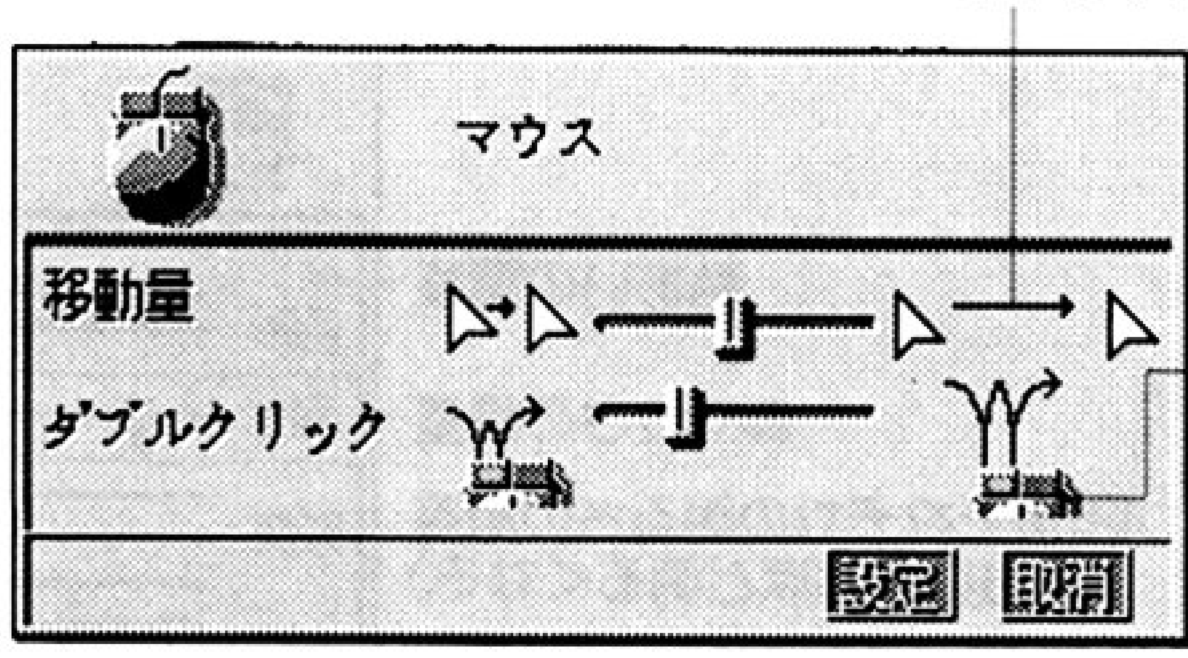
ソフトウェアで OPT.2 を使ってTVコントロールをするかしないかの設定です。「しない」を選ぶと使用できません。

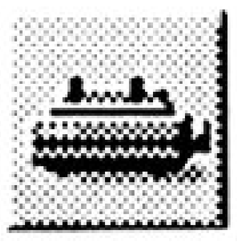


マウスを設定する

ポインタの移動量と、左ボタンのダブルクリックの間隔を設定します。

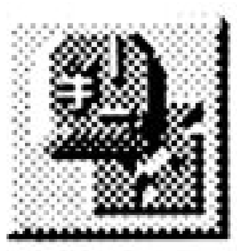
ポインタの移動量は、画面で確かめながら設定できます。





印刷待時間

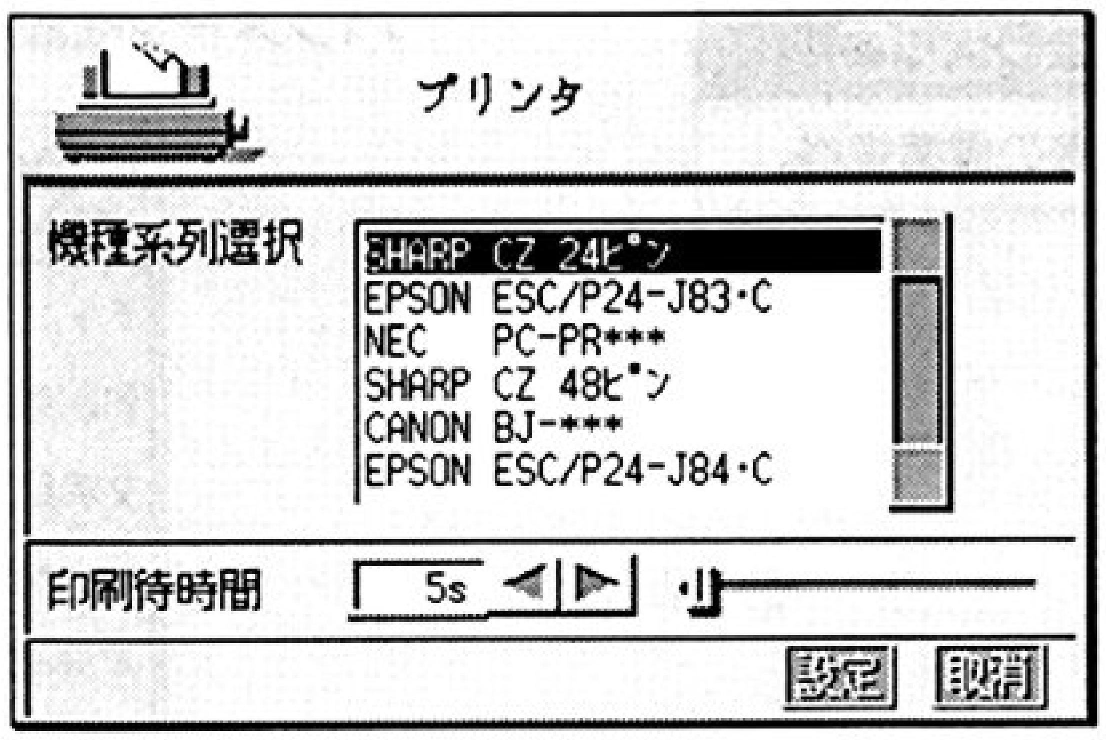
プリンタに印刷の命令を出してから、プリンタからの受付信号を待つ時間のこと。
0秒から600秒まで5秒単位で設定することができます。
プリンタに印刷の命令を出してから、設定時間内に受付信号がなかったときは、プリンタ未接続のエラーとして処理します。



DISK VERIFY（ディスクベリファイ）
参照
『Human68kユーザーズマニュアル』

プリンタを設定する

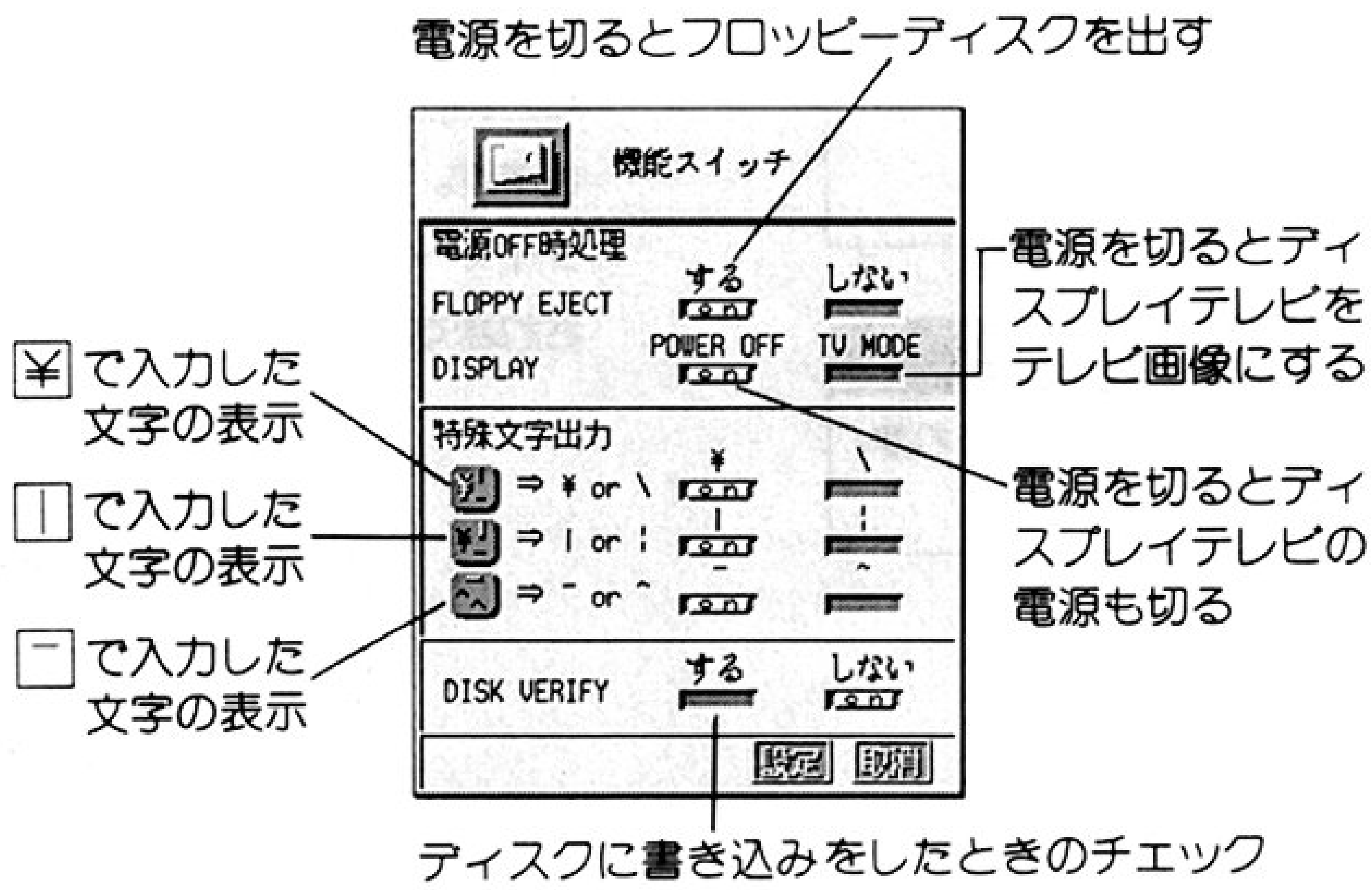
プリンタの機種の設定や、印刷を開始するまでの時間を設定します。



本体の機能を設定する（機能スイッチ）

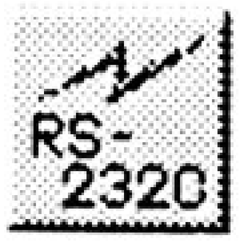
本体で制御している次の機能を設定をします。

- 電源を切ったときのフロッピーディスクの処理
- 特殊キーで入力された文字の表示
- ディスクへ書き込みしたときのチエック



注意 「FLOPPY EJECT」を「しない」に設定したときは、フロッピーディスクを入れたまま電源を切らないでください。
フロッピーディスクが取り出せなくなります。

メモ 「DISK VERIFY」を「しない」に設定すると、書き込みが速くなります。

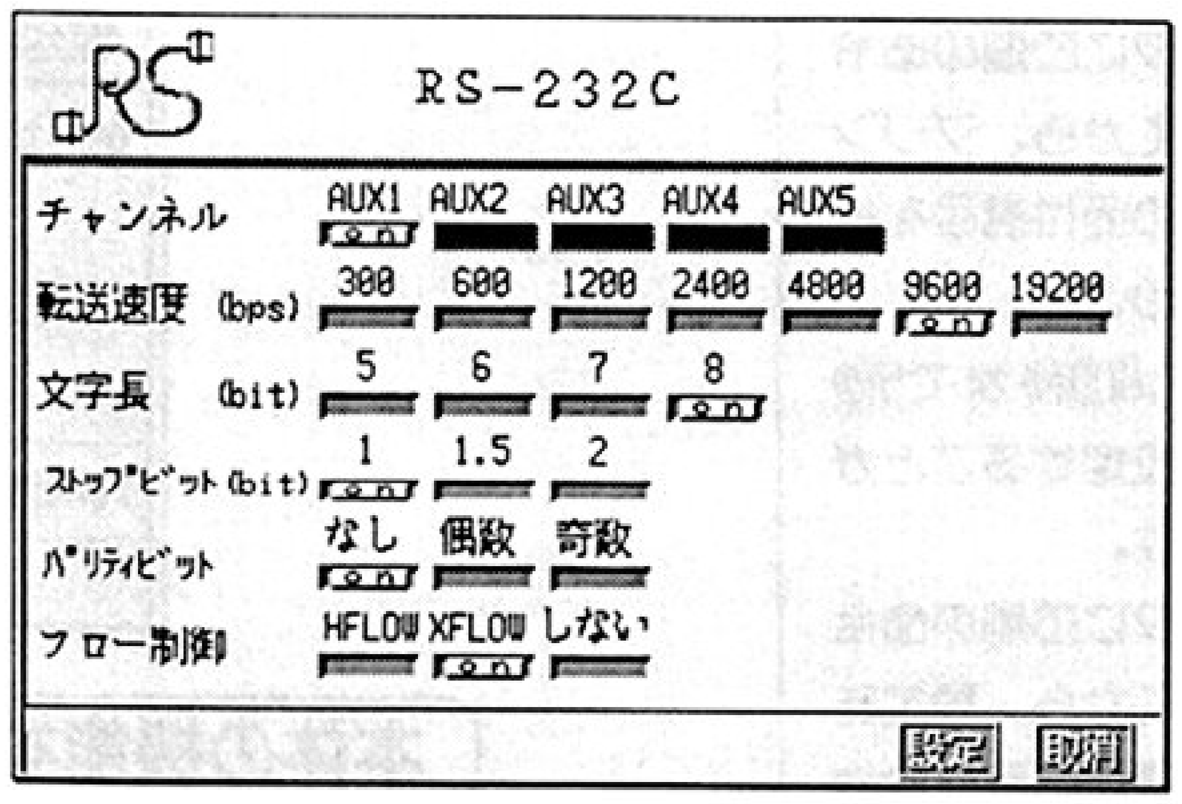


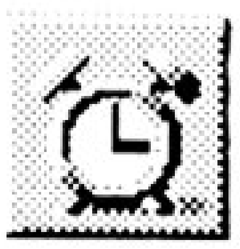
RS-232C

通信回線の標準規格。

RS-232Cを設定する

RS-232CコネクタやRS-232Cボードを使うときの通信ポートのパラメータを設定します。モデムなどの機能に合わせて設定します。





> 参照
> 「4-4 時計」

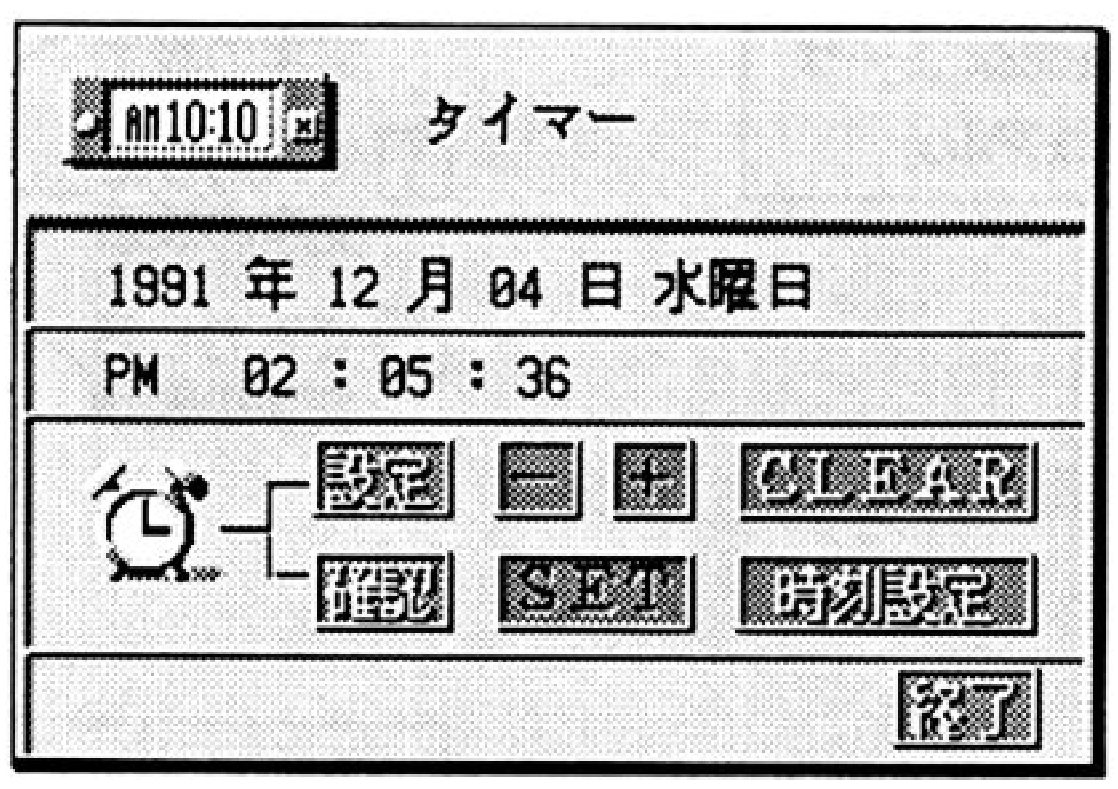
時刻

12時間制で表示されます。

内蔵の時計を設定する

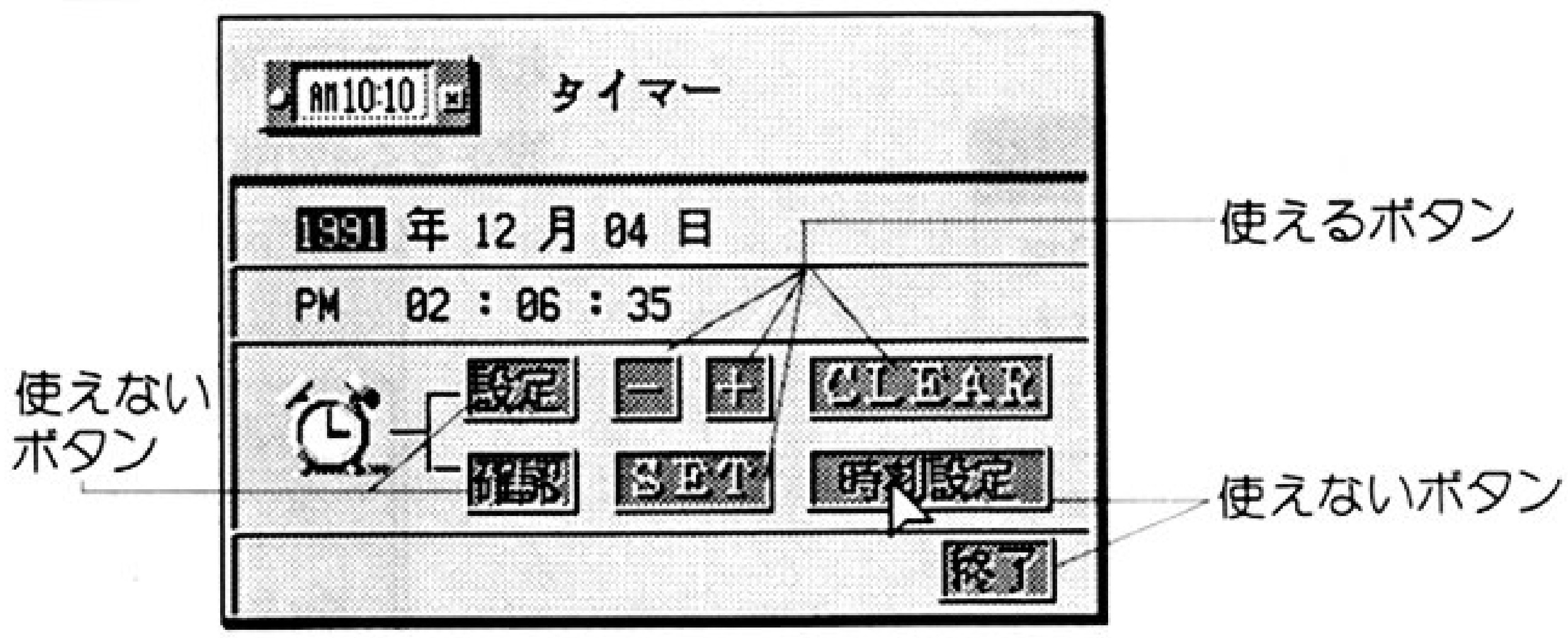
内蔵の時計は現在の時間を表示するほかに、コンピュータが指定した時刻に自動的に起動するように、タイマーをセットすることができます。

タイマーボタンを左クリックすると、次のようなダイアログが表示されます。



〈現在の日時をセットする〉

1 時刻設定 を左クリックすると、西暦の表示が白黒反転します。



2 ＋または－で数字を変更し、SET を左クリックします。白黒反転が次の項目に移動します。数字を変えない項目はそのまま SET を左クリックします。
西暦、月、時、分、と順にセットし、最後の秒をセットすると、設定した時刻から時計が動き始めます。
終了 を左クリックすると、タイマーのダイアログが閉じられます。

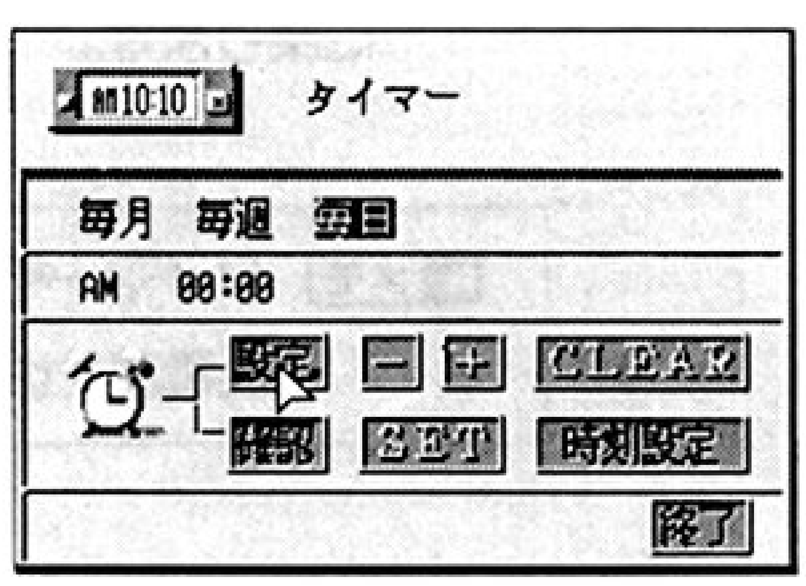
> メモ　本体の電源を長時間切っているときは、時刻がずれることがあります。

CLEAR
セットの操作を中止するボタン。

〈タイマーをセットする〉

タイマーでは、自動起動の時刻とタイマーで動いている時間を設定できます。設定した時刻に起動し、設定した時間に電源が切れます。動かす時間は5分刻みで5分～60分までと、無制限を設定できます。

1 設定 を左クリックすると、「毎日」の表示が白黒反転します。



確認
現在セットされている内容を表示します。

CLEAR
タイマーのセットを取り消します。
まちがって設定した内容や、設定を取り消します。

毎日
毎日セットした時刻に立ち上がります。

毎週

毎週セットした曜日のセットした時刻に立ち上がります。

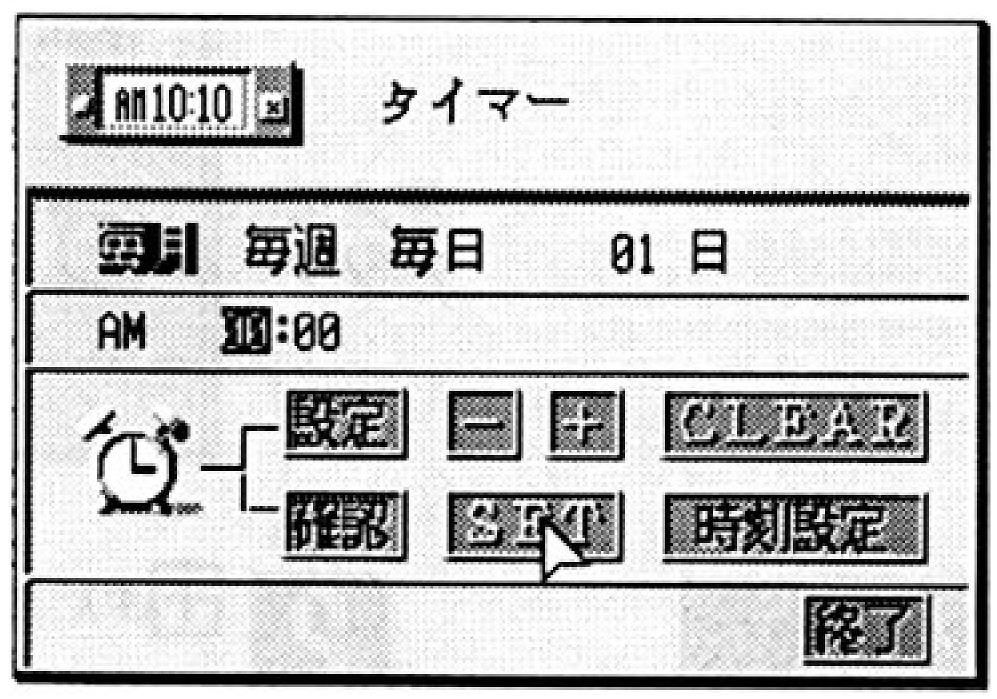
毎月

毎月セットした日のセットした時刻に立ち上がります。

2 各項目を[+]または[−]で白黒反転を移動し、[SET]を左クリックします。

「毎週」を選んだときは曜日、「毎月」を選んだときは日付を、設定します。

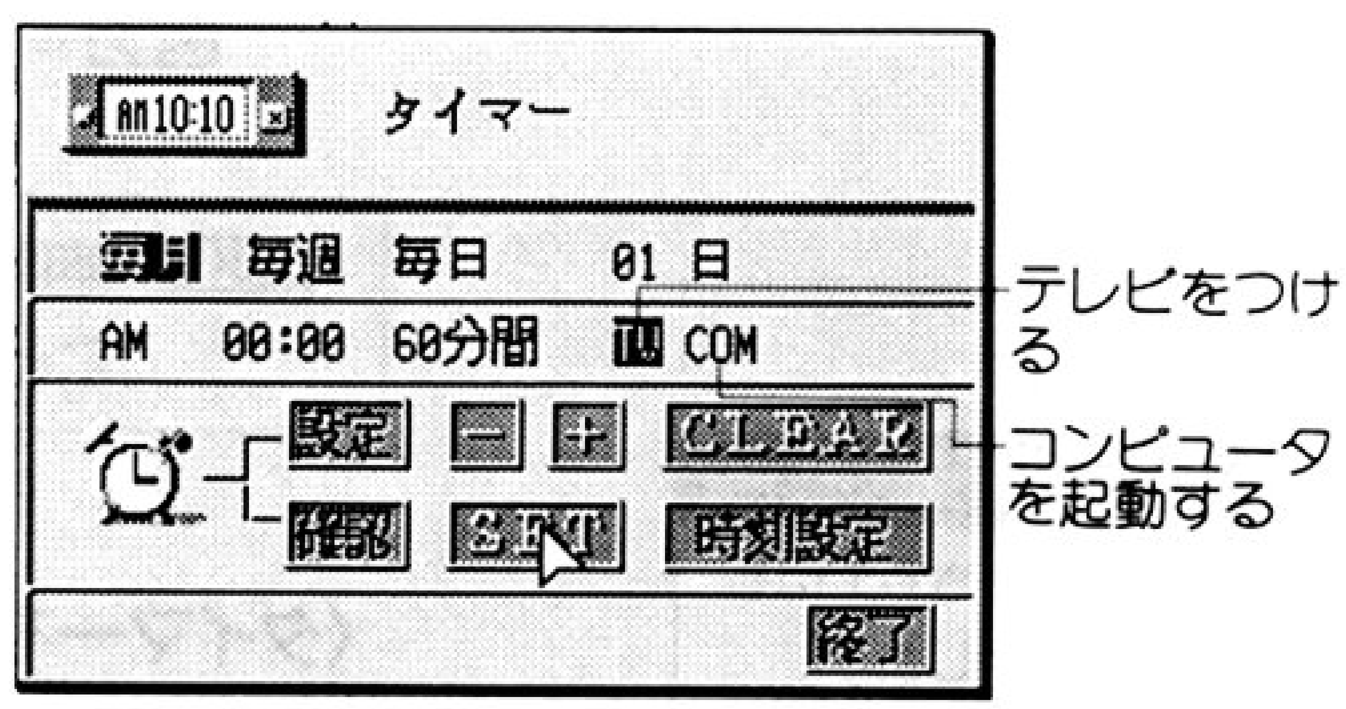
起動する日時を設定すると、タイマーで動かしている時間を設定する表示になります。



TV

専用カラーディスプレイテレビの接続が必要です。

3 [+]または[−]で時間を設定し、[SET]を左クリックします。



TIMERランプ

本体のインジケータ部にあるランプ。
タイマーをセットすると赤く点灯し、タイマーで立ち上がっているときは、赤く点滅します。

4 [+]または[−]で「COM」を選び、[SET]を左クリックします。

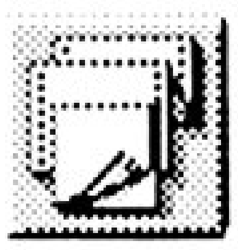
タイマーがセットされ、表示が元に戻ります。

タイマーをセットすると、TIMERランプが点灯します。

[終了]を左クリックすると、コントロールパネルのダイアログに戻ります。

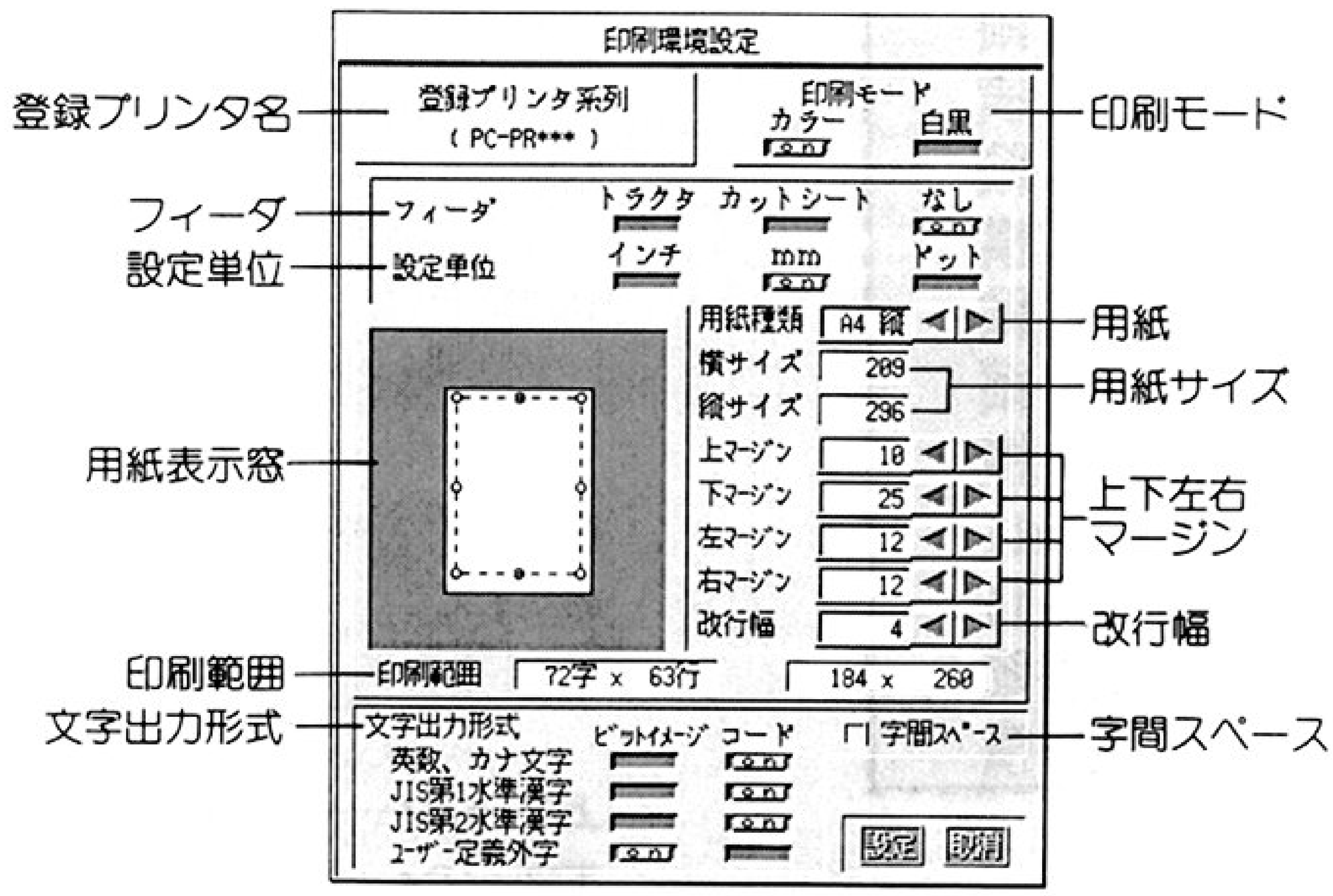
> **メモ** タイマーをセットしたときは、ディスプレイテレビの主電源を切らないでください。

> **メモ** 停電や電源プラグの抜き取りで、コンピュータ本体の電源が一時的に切れても、内蔵バッテリーがあるためタイマーの内容が消えたり、内蔵時計がおかしくなることはありません。



印刷環境を設定する

印刷用紙のサイズや印刷範囲、マージン、改行幅などを設定します。印刷環境ボタンを左クリックすると、次のようなダイアログが表示されます。



登録プリンタ名…コントロールパネルの「プリンタ」で設定した系列名が表示されます。ここでは系列名を変更できません。系列を変更するときは、一度印刷環境ダイアログを終了し(設定、または取消)コントロールパネルウィンドウのプリンタボタンを左クリックしてください。

印刷モード………印刷するデータがカラーか白黒かを設定します。

フィーダ…………接続されているプリンタに、該当するフィーダが付いているか、または該当するフィーダを使用するかどうかを設定します。

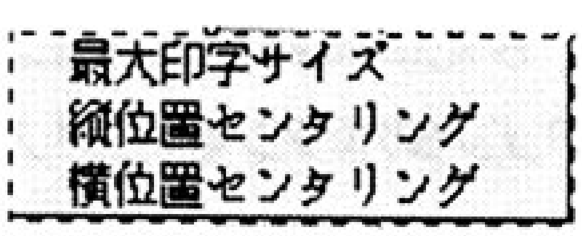
設定単位…………用紙サイズの表示やマージンを、設定する単位を選択します。インチは0.1インチ単位、㎜はミリ単位、ドットはプリンタのドット単位で設定ができます。

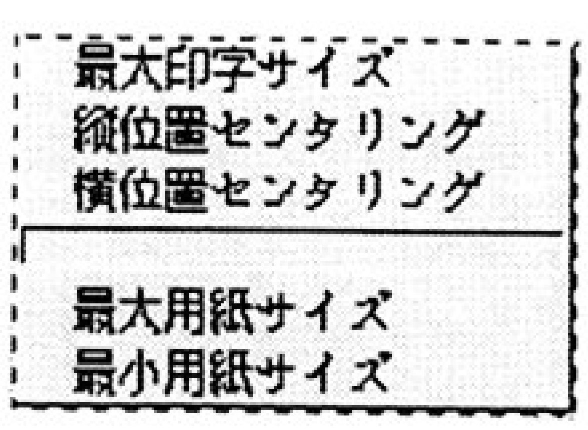


用紙………………印刷する用紙を設定します。トラクタフィーダを選択すると、15×11インチと10×11インチの2種類、カットシートフィーダを選択すると、A4、B5、FREEなどの7種類、フィーダがないときはこれに葉書サイズなどを加えて13種類の設定ができます。用紙種類変更矢印の上では、そのときに設定ができるすべての用紙サイズが、ポップアップメニューで表示され、直接選択ができます。

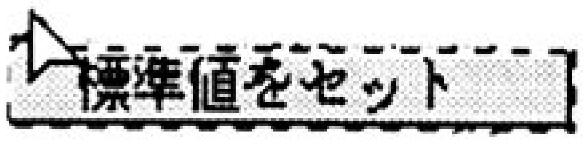
横サイズ…………「用紙」で選択した用紙サイズを「設定単位」で選
縦サイズ　　　　択した単位で表示します。用紙サイズをFREEに設定すると、サイズの変更ができます。

上マージン………用紙のどの部分に印字するか(印刷範囲と位置)を、
下マージン　　　上下左右のマージン(空白部分)によって設定する
左マージン　　　ことができます。用紙表示窓内の点線部分が印刷
右マージン　　　範囲です。





用紙表示窓………選択した用紙と、上下左右マージンで設定した印刷範囲のイメージを表示する窓です。用紙表示窓内の点線部分、または点線内をポイントし、左ドラッグすると、印刷範囲をビジュアルに変更することができます。用紙表示窓の中では、最大印字サイズと、縦横のセンタリングが行えるポップアップメニューが表示されます。
また、用紙サイズをFREEに設定すると、用紙の最大・最小サイズを設定するポップアップメニューが表示されます。



改行幅……………テキストデータを印字するときの改行幅を、「設定単位」で選択した単位で表示します。改行幅変更矢印の上では、標準改行幅を設定するポップアップメニューが表示されます。

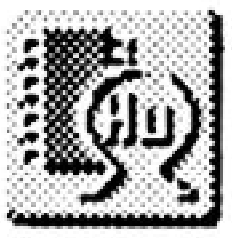
印刷範囲…………左側の窓は、テキストデータを印字したときの1行の文字数と行数を、右側の窓は「設定単位」で選択した単位で、印刷範囲を表示します。

文字出力形式……英数字、仮名文字や外字など、文字の種類ごとに、コード印字かビットイメージ印字かを設定することができます。設定できる文字の種類は、半角英数字と仮名文字、JIS第1水準漢字、JIS第2水準漢字、ユーザー定義外字の、4種類です。

字間スペース……プリンタフォントでコード印字するときの文字間をあけるかどうかを指定します。

> **メモ**
> - 「用紙種類」を小さい用紙から大きい用紙に変更したときは、印刷範囲が小さいサイズのままになります。
> - 設定単位で「インチ」と「mm」を選んだときの数値は、「ドット」から算出した近似値です。実際の印刷結果と多少異なることがあります。
> - 実際に印刷できる範囲は、プリンタによって異なります。それぞれのプリンタの取扱説明書をご覧の上、マージンを設定してください。
> - 上マージンの値は、プリンタの給紙位置が用紙の上端から8mmになっていることを前提にしています。たとえば、給紙位置が8mm、上マージンが12mmのときは、約4mm紙送りした位置から印刷を開始します。
> - プリンタの機種によって、設定できる数値や項目が異なります。

メモリや起動装置を設定する(起動スイッチ)



起動スイッチは主に次のときに設定します。

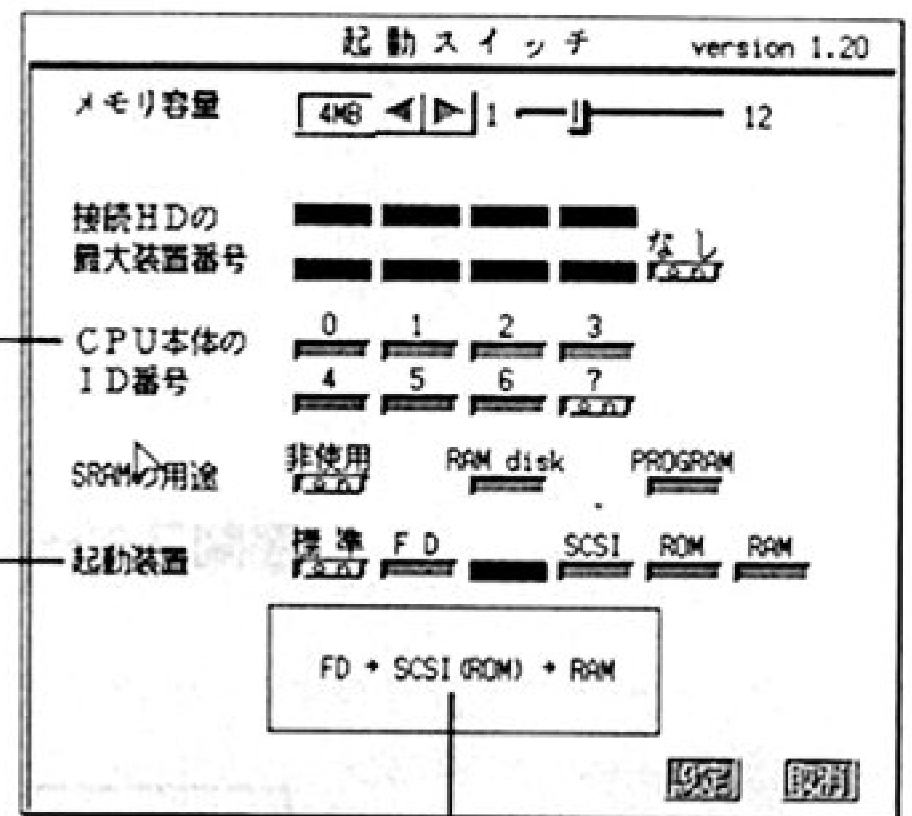
- メモリを増設したとき…………使用するメインメモリの総容量を設定します。
- 起動装置を変えるとき…………起動装置を選びます。
- 本体のSCSIのID番号を変えるとき……別のID番号を選びます。
  (SCSIインターフェイスに、外部装置を接続しているとき)

接続HDの最大装置番号

ハードディスクの装置番号。SCSI規格のハードディスクでは設定する必要はありません。

CPU本体のID番号

SCSIインターフェイスに外部装置が接続されたとき、本体のID番号を変更したいときに設定します(工場出荷時7番)。
SCSIドライバがあるときに表示されれます。

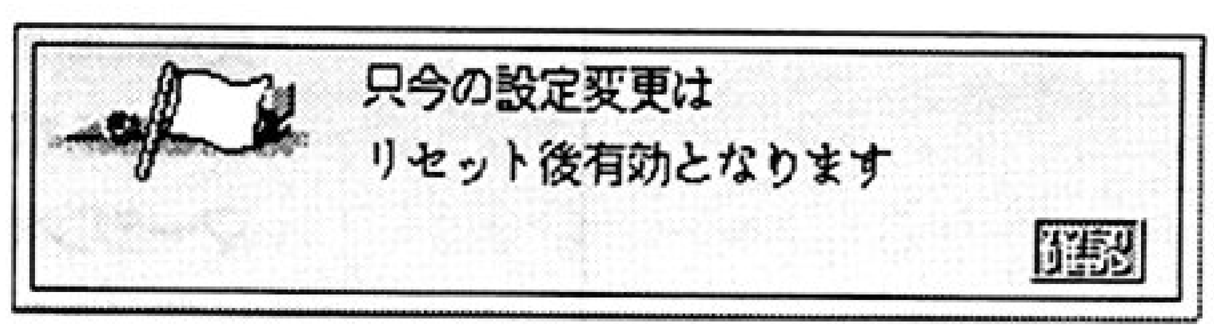


SCSIインターフェイスがあるときに表示される

システムを起動する装置を設定する

システムファイルを探していく順番

必要な項目を設定し、**設定**を左クリックすると、次のようなメッセージが表示されますので、**確認**を左クリックして終了します。



設定した状態で使うときは、SX-WINDOWの終了処理をしてから、本体をリセットしてください。

> **メモ** 起動装置を「標準」以外に設定したときは、設定した装置にシステムファイルがないと、そこから起動することができません。

SRAM

バッテリーでバックアップされた本体のメモリの一部。
通常の操作では設定の必要はありません。
SRAMにプログラムを常駐させるときに「PROGRAM」を選びます。

起動装置

フロッピーディスクドライブやハードディスクなど、本体を起動するシステムのある装置。

〈起動装置とドライブ名について〉

起動装置を「標準」と設定した場合、次の順でシステムが起動できる装置を検索します。

フロッピーディスク→SCSI装置→RAM

また、「標準」以外で設定したときは、初めに設定した装置が起動できるかどうかを調べます。もし、起動できなければ、その後は標準と同じ順で起動できる装置を検索します。
割り当てられるドライブ名(A:、B:、…)については、大きくは起動装置を検索する順番に従いますが、複数のハードディスクやSCSI装置が接続されているときや1台の装置内に複数の領域がある場合には、ID番号が小さい順、領域番号が小さい順でドライブ名がつけられます。

例:2つの領域をもつハードディスク(SCSI)ID0、3つの領域をもつ光磁気ディスク(SCSI)ID1が接続されたシステムで、起動装置をSCSI1と設定した場合

ハードディスク(SCSI0)領域1→A:
ハードディスク(SCSI0)領域2→B:
光磁気ディスク(SCSI1)領域1→C:
光磁気ディスク(SCSI1)領域2→D:
光磁気ディスク(SCSI1)領域3→E:
フロッピーディスク0 →F:
フロッピーディスク1 →G:

カレントドライブは、C:、D:、E:のいずれかになります。

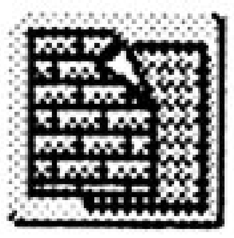
DRIVE

参照
『Human68kユーザーズマニュアル』

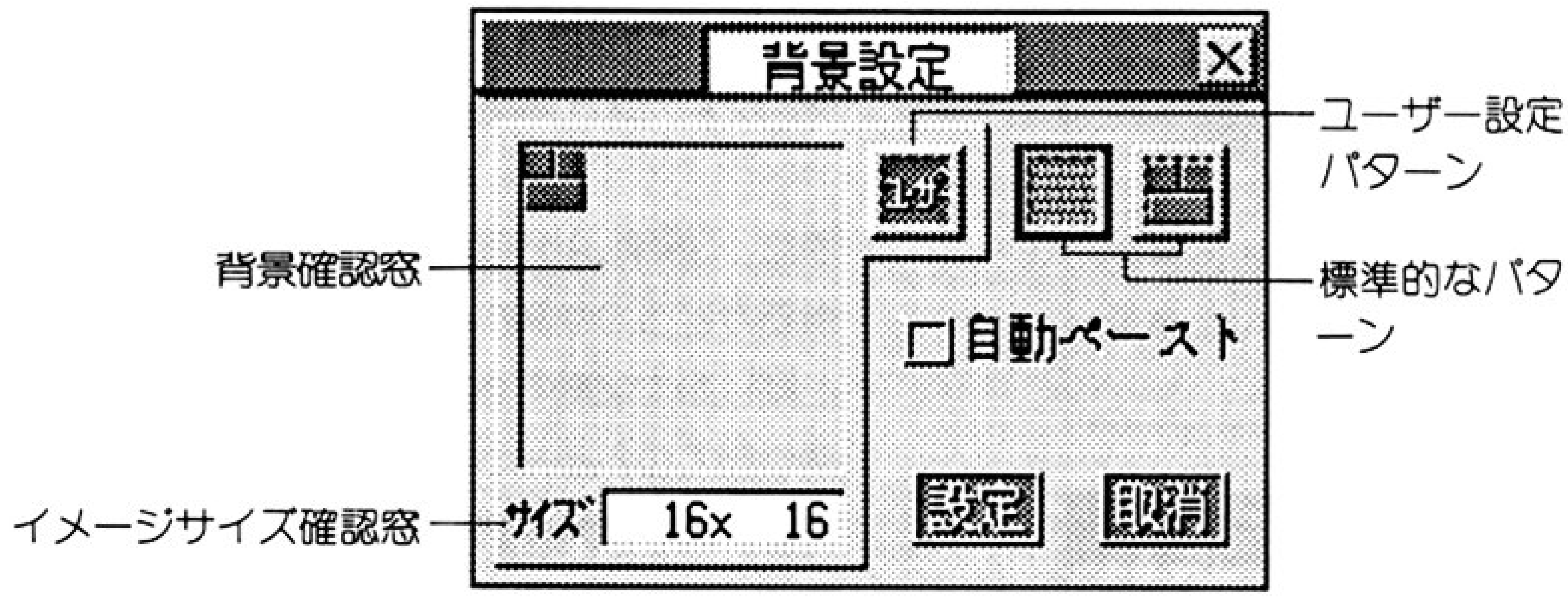
メモ ドライブ名はDRIVEコマンドで変更できます。

4
付属アプリケーションの使い方

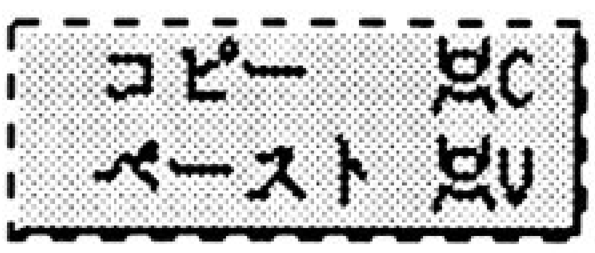
デスクトップの背景を設定する



デスクトップの背景を自由な大きさのパターンで設定できます。



背景のパターンを選ぶときは、目的のパターンを左クリックします。デスクトップの背景が変わりますので、確認して 設定 を左クリックします。



背景のパターンを作るときは、パターンエディタなどでイメージデータを作成し、クリップボードにコピーします。このあと、背景確認窓上のポップアップメニューから ペースト を選び、確認してから ユーザー設定パターン を左クリックします。

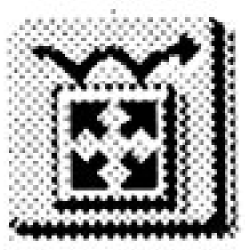
背景確認窓上で表示されるポップアップメニューは、次の通りです。

コピー ………設定されているユーザーパターンやシステムのパターンをクリップボードにコピーします。

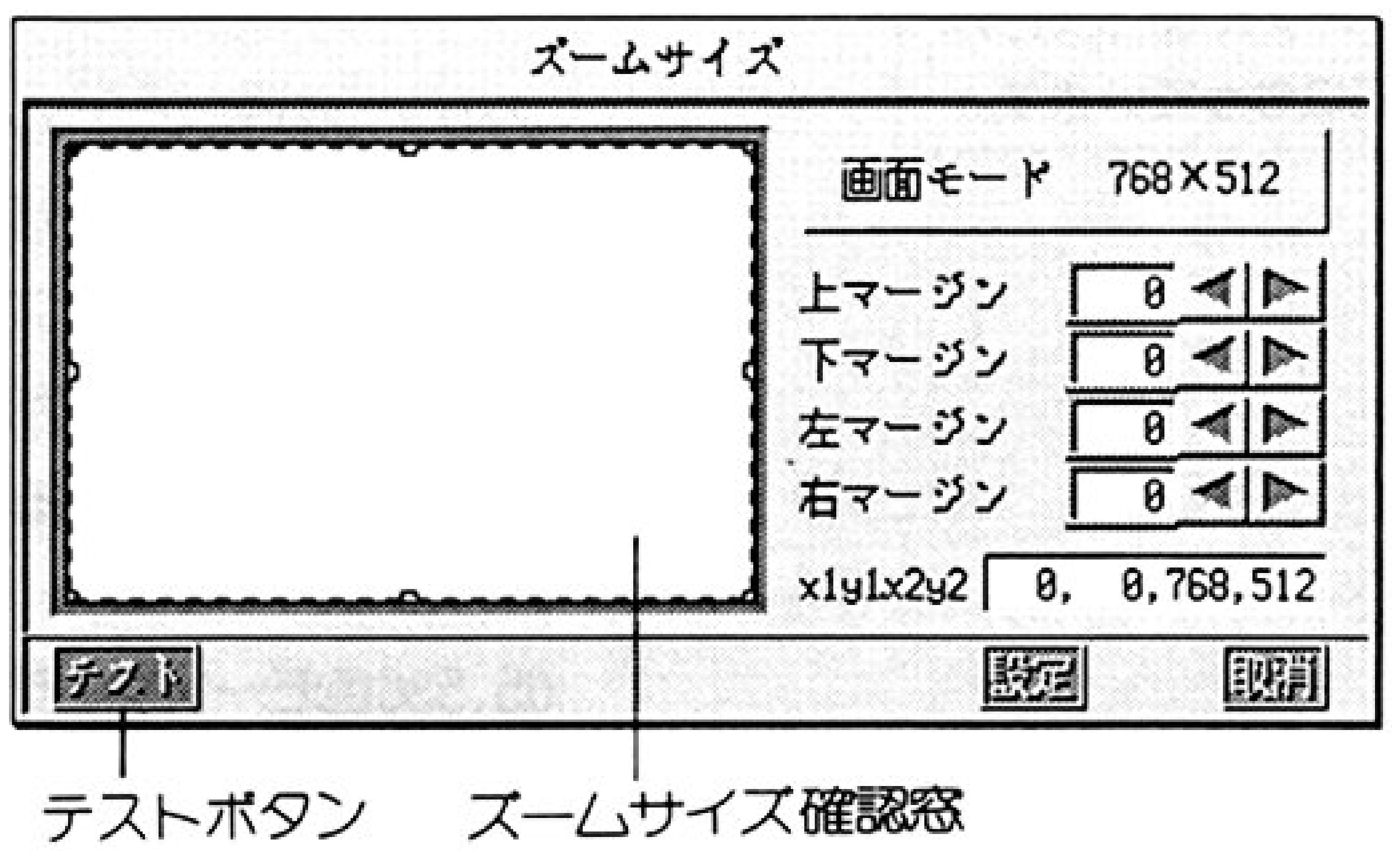
ペースト ……クリップボードに格納されたパターンデータをユーザー設定に入力します。
「自動ペースト」をチェックすると、データをコピーやカットして、クリップボードに格納するだけで自動的にペーストします。

> メモ 設定 を左クリックしただけでは、変更した背景はディスクに保存されません。ディスクへの登録はSX-WINDOWの終了時に行われます。

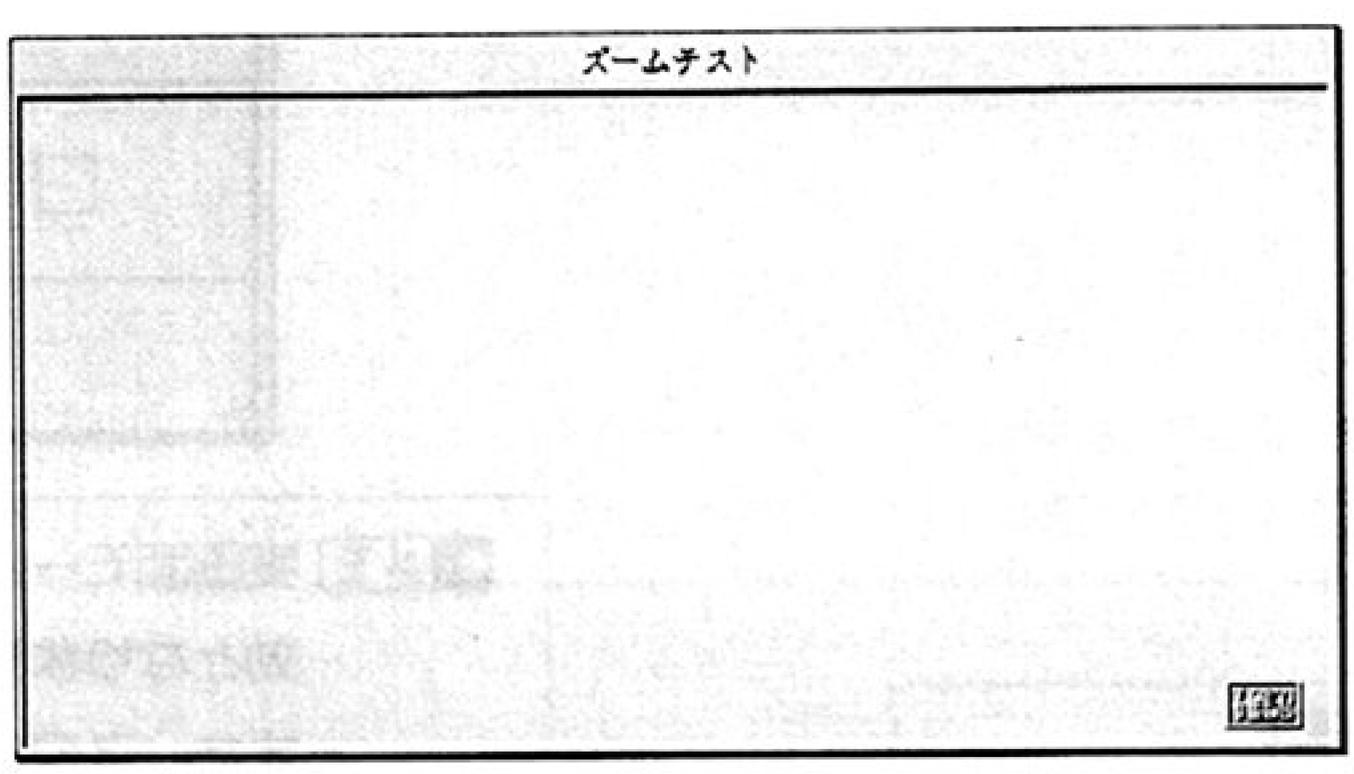
ズームサイズを設定する

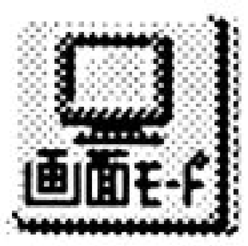


サイズボタンを左ダブルクリックして拡大するウィンドウサイズを自由に変更できます。
通常ディレクトリウィンドウなどの右下コーナーにあるサイズボタンを左ダブルクリックすると、ウィンドウが画面いっぱいに広がり、ドライブアイコンなどが隠れたり、スクロールバーが日本語入力窓の下の隠れたりすることがあります。
このようなときウィンドウの拡大サイズを設定しておくと、サイズボタンを左ダブルクリックしてウィンドウを広げても必要なアイコンなどが隠れないようにすることができます。



上下左右のマージンを変更してズームサイズを設定します。
テスト を左クリックすると、実際に拡大されるときの大きさを確認できます。





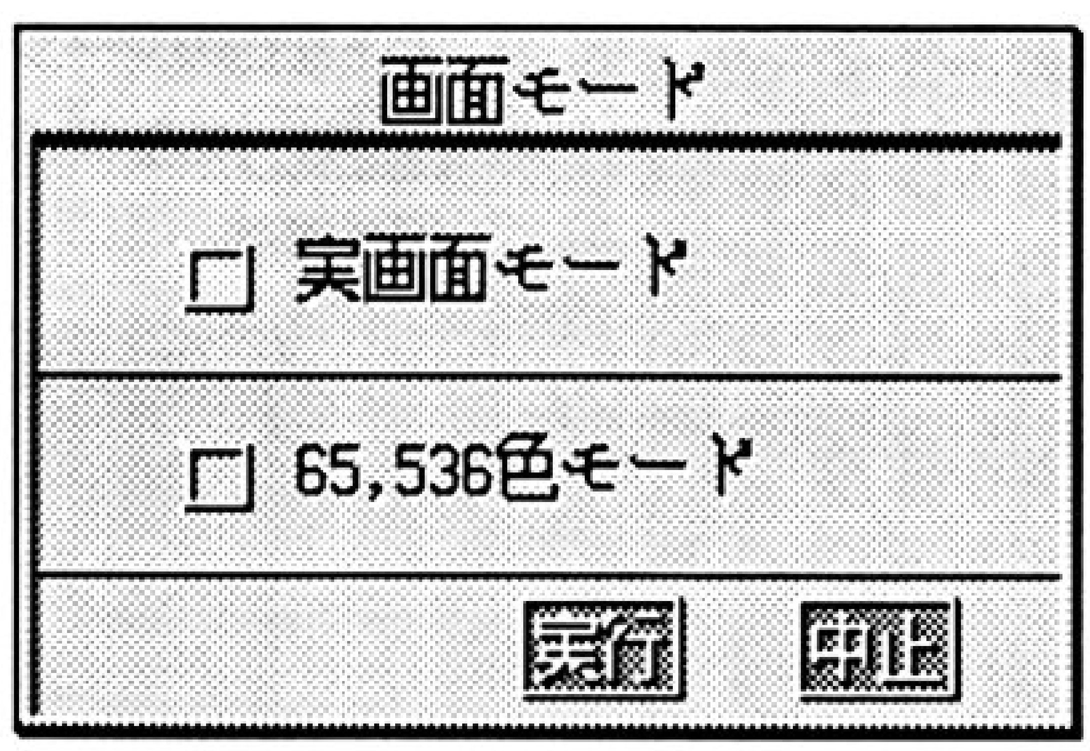
画面のモードを変更する

SX-WINDOW ver.3.0では、65,536色に対応しています。
65,536色に対応したグラフィックウィンドウを起動するためには、画面モードを65,536色対応に変更する必要があります。

また、SX-WINDOWには、2種類のデスクトップサイズがあります。

- 表示画面モード……表示画面と同じデスクトップサイズ
- 実画面モード………1024×1024ドットのデスクトップサイズ

この2つのデスクトップサイズは必要に応じて変更できます。
1024×1024ドットのデスクトップサイズのときは、デスクトップサイズが表示画面サイズより大きいので、画面スクロールしてデスクトップの一部分を表示することになります。このとき、画面では見えない部分も描画するので、表示画面モードより描画時間が多くかかります。
65,536色モードや、デスクトップサイズの切り替えは、デスクトップ画面を再構築する必要があるので、SX-WINDOWを再起動してください。

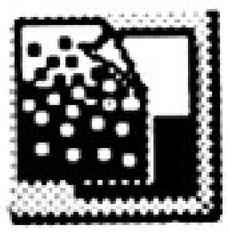


画面モード
工場出荷時は、表示画面モード（実画面モード、オフ）、65,536色非対応になっています。

メモ 実画面モードと65,536色モードの変更は、再起動後に有効となります。
また、スタートアップメンテで「adjust.r」が登録されていないときは、実画面モードを使用できません。

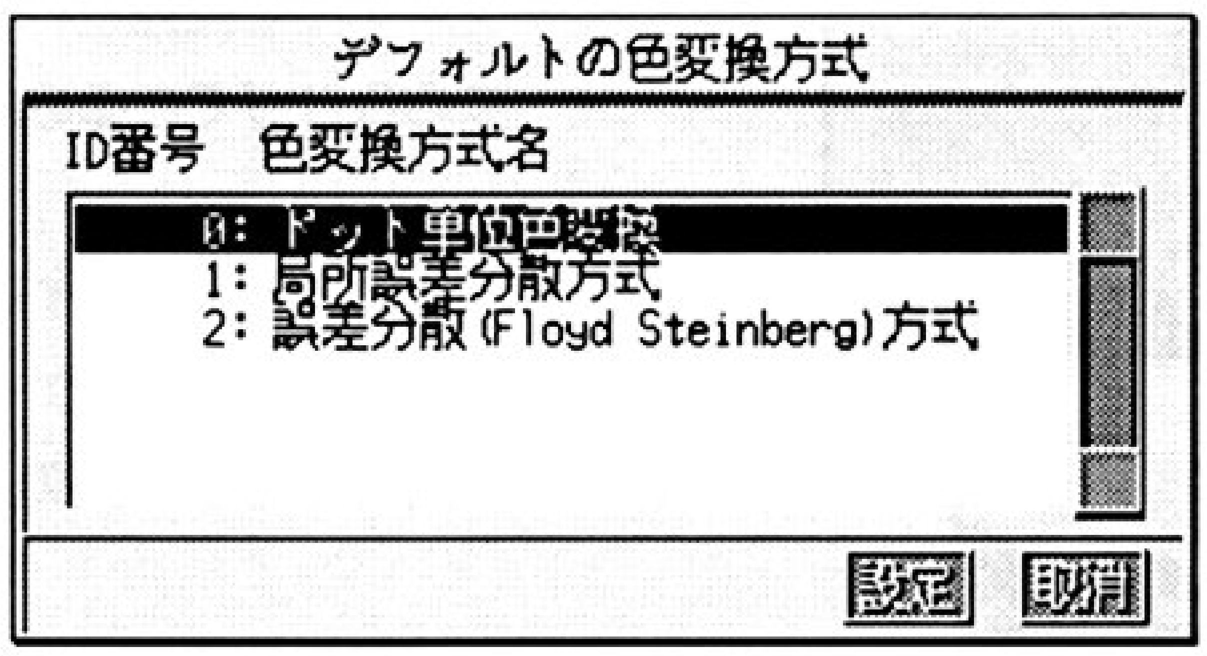
参照
「4-18 スタートアップメンテ」

デフォルトの色変換方式を設定する



イメージデータを扱うアプリケーションでは、イメージデータの印刷をするときにさまざまな色変換を行っています。

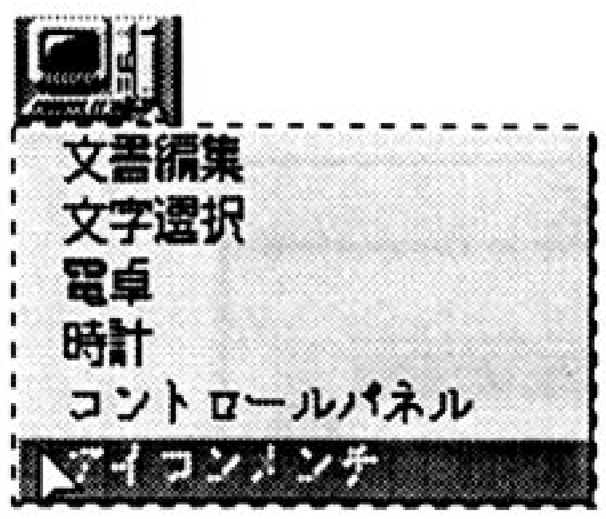
SX-WINDOWがイメージデータの印刷を行うとき、アプリケーションが独自の色変換ルーチンを持っていない場合、システムがデフォルトで行う色変換の方式を設定しておく必要があります。

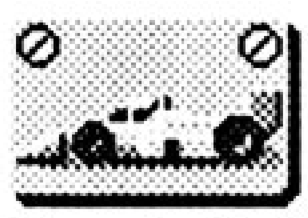


メモ　マルチフォントエディタなどでイメージ印刷する場合、局所誤差分散方式や誤差分散方式に設定すると、印刷に時間がかかりますが、きれいに印刷することができます。ドット単位の色変換に設定すると、イメージデータはきれいに印刷ができませんが、印刷時間が短縮されます。

4-6 アイコンメンテ

アイコンの情報を編集する

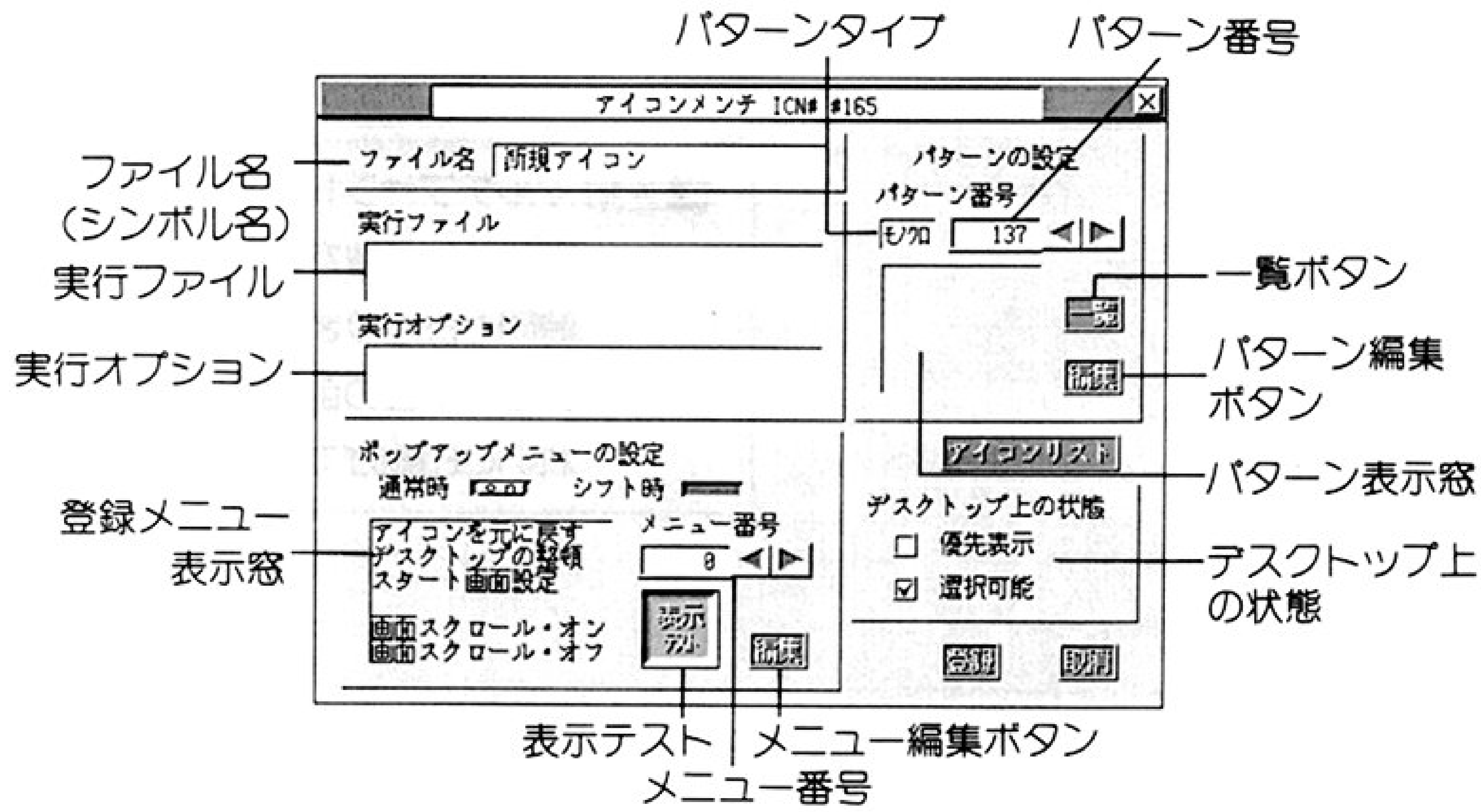




アイコンメンテ.X

SX-WINDOWのアイコンにかかわる情報は、ICON.LBというファイルに登録されています。登録されているアイコン情報を編集することができるのが、アイコンメンテです。

デスクアクセサリアイコンのポップアップメニューから アイコンメンテ を選ぶか、アプリケーションディスク1にある「アイコンメンテ.X」を実行すると、次のようなウィンドウが表示されます。



・**ファイル名**

アイコンのファイル名です。シンボルアイコンのときは、この部分がシンボル名になります。*.$$$と登録すると、拡張子が$$$のファイルすべてが、そのアイコンを使用するように設定することができます。

・**実行ファイル**

そのアイコンを左ダブルクリックしたときに実行されるファイルを、設定することができます。この窓内にカーソルがあるときに、ファイルアイコンをドロップすることで、ファイル名を入力することができます。

・**実行オプション**

実行ファイルに登録したファイルのオプション(パラメータ)を、設定することができます。

・**パターン表示窓**

この表示窓には、アイコンに登録されているパターンが表示されます。パターン番号を変更すると、窓内のパターン表示が変わります。

・**パターン番号**

アイコンパターンの番号を登録します。窓内を左クリックして、カーソルを表示させるか、数字を反転表示させたときは、直接番号を入力することができます。

アイコンパターン一覧のウィンドウからパターンのアイコンをドロップしてもパターン番号を変更することができます。

・**パターンタイプ**

アイコンパターンがモノクロ4階調(PAT3)か、モノクロ4階調+カラー4色(PAT4)のデータかを表示します。この位置を左クリックして、パターンタイプを切り替えることができます。

参照
「4-7 パターン一覧」

一覧

このボタンを左クリックすると、アイコンパターン一覧ウィンドウが表示されます。アイコンパターン一覧からアイコンパターンを選択するときに使用します。

参照
「4-8 パターンエディタ」

パターン 編集

このボタンを左クリックすると、パターンエディタウィンドウが表示されます。パターン表示窓内に表示されているアイコンパターンを編集するときに使用します。

参照
「4-10 アイコンリスト」

アイコンリスト

このボタンを左クリックすると、「アイコンリスト」ウィンドウが表示されます。ほかのアイコン情報を編集するときなどに使用します(シンボルアイコンを編集するときを除く)。

参照
「4-11 シンボルトレイ」

シンボルトレイ

このボタンを左クリックすると、「シンボルトレイ」ウィンドウが表示されます。

・メニュー番号

アイコンに登録するポップアップメニューを選択します。
窓内を左クリックして、カーソルを表示させるか、数字を反転表示させたときは、直接番号を入力することができます。

・メニュー表示窓

この表示窓には、アイコンに登録されているポップアップメニューの一部が表示されます。メニュー全体を確認するときは、表示テストを使用します。メニュー番号を変更すると、窓内のポップアップメニュー表示が変わります。



アイコンに登録されているポップアップメニューが、実際に表示される状態を確認することができます。ここを右プレスすると、登録されているポップアップメニューが表示されます。

参照
「4-9 メニューメンテ」

メニュー編集

このボタンを左クリックすると、「メニューメンテ」ウィンドウが表示されます。登録メニュー表示窓内に表示されているポップアップメニューを、編集することができます。

・デスクトップ上の状態

ファイルアイコンやシンボルアイコンなどを、デスクトップ上に置いたときの状態を設定することができます。

優先表示……これを設定したときは、どのウィンドウよりも優先的に表示され、ウィンドウに隠れることがありません。

選択可能……これを設定したときは、アイコンを選択することができます。

ドライブアイコンは、優先表示がオフで選択可能がオンに、システムアイコンやページアイコンは、優先表示がオンで選択可能がオフに設定されています。

メモ　追加、変更した内容は、SX-WINDOW終了時に、アイコンデータの変更を保存する操作をすることで、ICON.LBという名のファイルに保存されます。

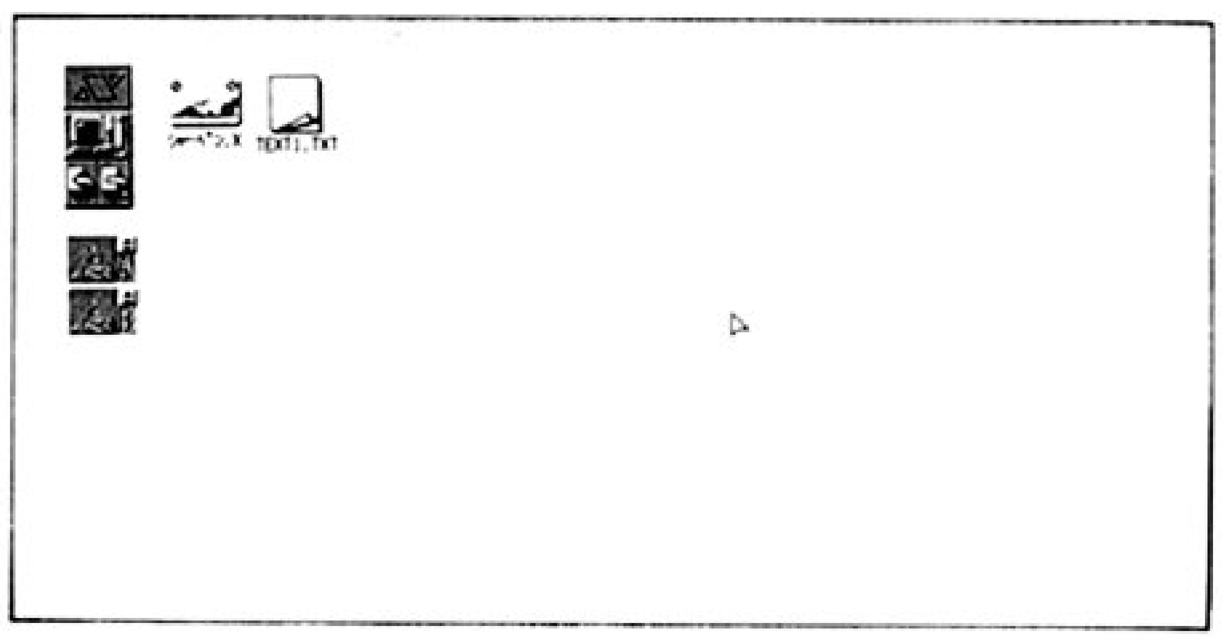
コラム

効率的なデスクトップの使い方

ウィンドウを数多く開くと、アプリケーションなどの操作が混乱することがあります。このようなときには、次のようにしてデスクトップを整理し、快適な環境で操作してください。

1.アプリケーションのファイルアイコンや実行ファイルが、登録されているデータファイルのアイコンをデスクトップに置きます。

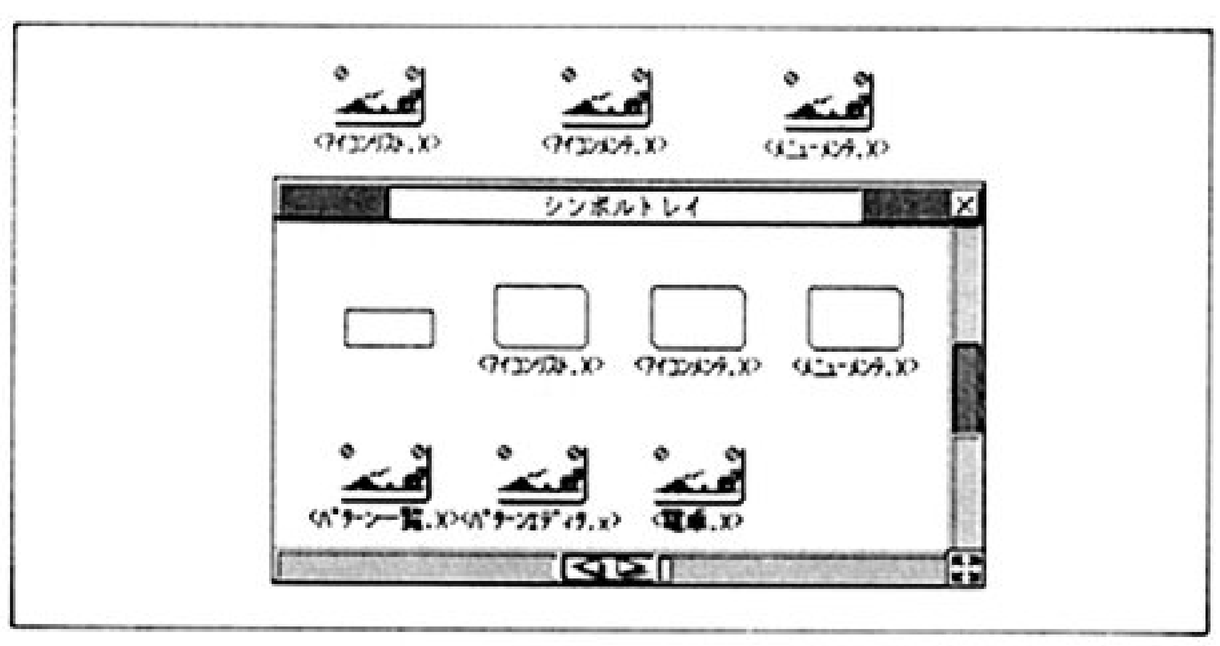
必要なアイコンだけをデスクトップに置けるので、ウィンドウを数多く開く必要がなくなります。



参照
「4-11　シンボルトレイ」

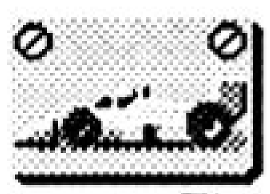
2.アプリケーションのファイルを登録したシンボルアイコンを、シンボルトレイに登録し、デスクトップに置いたり、シンボルトレイに戻したりします。

アプリケーションファイルの存在する位置を意識することなく、通常よく使うアプリケーションのみをシンボルトレイに置くことができるため、デスクトップ上にアイコンが散乱することもありません。



4-7 パターン一覧

アイコンパターンの一覧を表示する



SX-WINDOWで使われるアイコンの、パターンの一覧ウィンドウです。

SX-WINDOWのアイコンにかかわる情報は、ICON.LBというリソースファイルに登録されています。パターン一覧は、ここに登録されているアイコンパターンすべてを表示するものです。

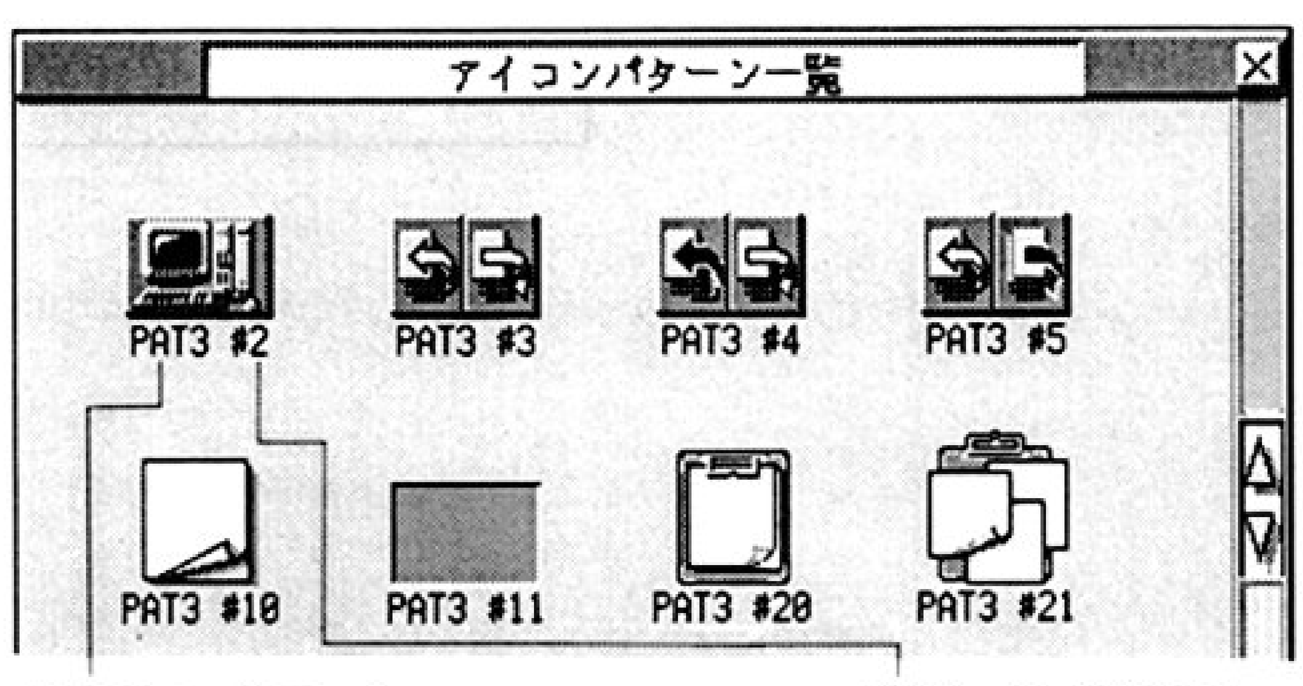
アイコンパターンにはモノクロ4階調の「PAT3」と、モノクロ4階調+カラー4色の「PAT4」という2つのタイプがありますが、パターン一覧では「PAT3」、「PAT4」の順番で両方とも表示します。パターン一覧ではパターンの削除や、編集のためのパターンエディタを、起動することができます。またパターン一覧に表示されるパターンは、アイコンメンテやパターンエディタでパターンを指定するために、それぞれのウィンドウ上にドロップすることができます。

SX-WINDOWの色について

色の付いていないウィンドウでは、通常はテキスト2プレーンを使って描画しています。色が付いている場合は、テキスト3プレーンを使って描画しています。「PAT3」、「PAT4」は、それぞれ上述の前者、後者に対応しています。色付きのアイコンを利用すると、描画時間が長くかかります。

> **注意** システムリソースを変更するので、扱いには注意してください。

アプリケーションディスクにある「パターン一覧.X」を実行すると、次のようなウィンドウが表示されます。



モノクロ4階調のパターン
(PAT4はモノクロ4階調+カラー4色)

パターンの番号

パターン一覧の機能には、次のようなものがあります。

参照
「4-8 パターンエディタ」



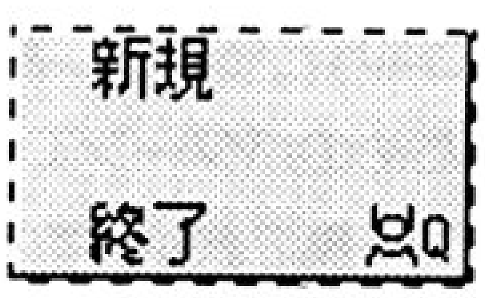
●パターンに対して

左ダブルクリック……そのパターンの編集。そのパターンを読み込んで、パターンエディタを起動します。

ポップアップメニュー(パターンが選択されているとき)

- 編集……………選択されたパターンを編集(左ダブルクリックと同様)します。
- 削除……………選択されたパターンを削除します。

> 注意 アイコンに割り当てたパターンは削除しないでください。ファイルアイコンなどが表示できなくなります。



●ウィンドウ上で

ポップアップメニュー(パターンが選択されていないとき)

- 新規……………新規にパターンを作成するパターンエディタを起動します。
- 終了……………パターン一覧を終了します。(クローズボタンの左クリックと同様)

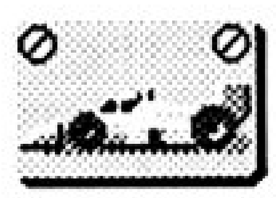
●パターンを使って

パターン一覧のパターンは、左ドラッグしてアイコンメンテやパターンエディタのウィンドウにドロップすることで、そのウィンドウにパターンを渡すことができます。

> メモ 新規 編集や削除した内容はSX-WINDOWの終了時に、アイコンデータの変更を保存する操作をすることで、ICON.LBという名のファイルに保存されます。

4-8 パターンエディタ

アイコンのパターンを作成・編集する

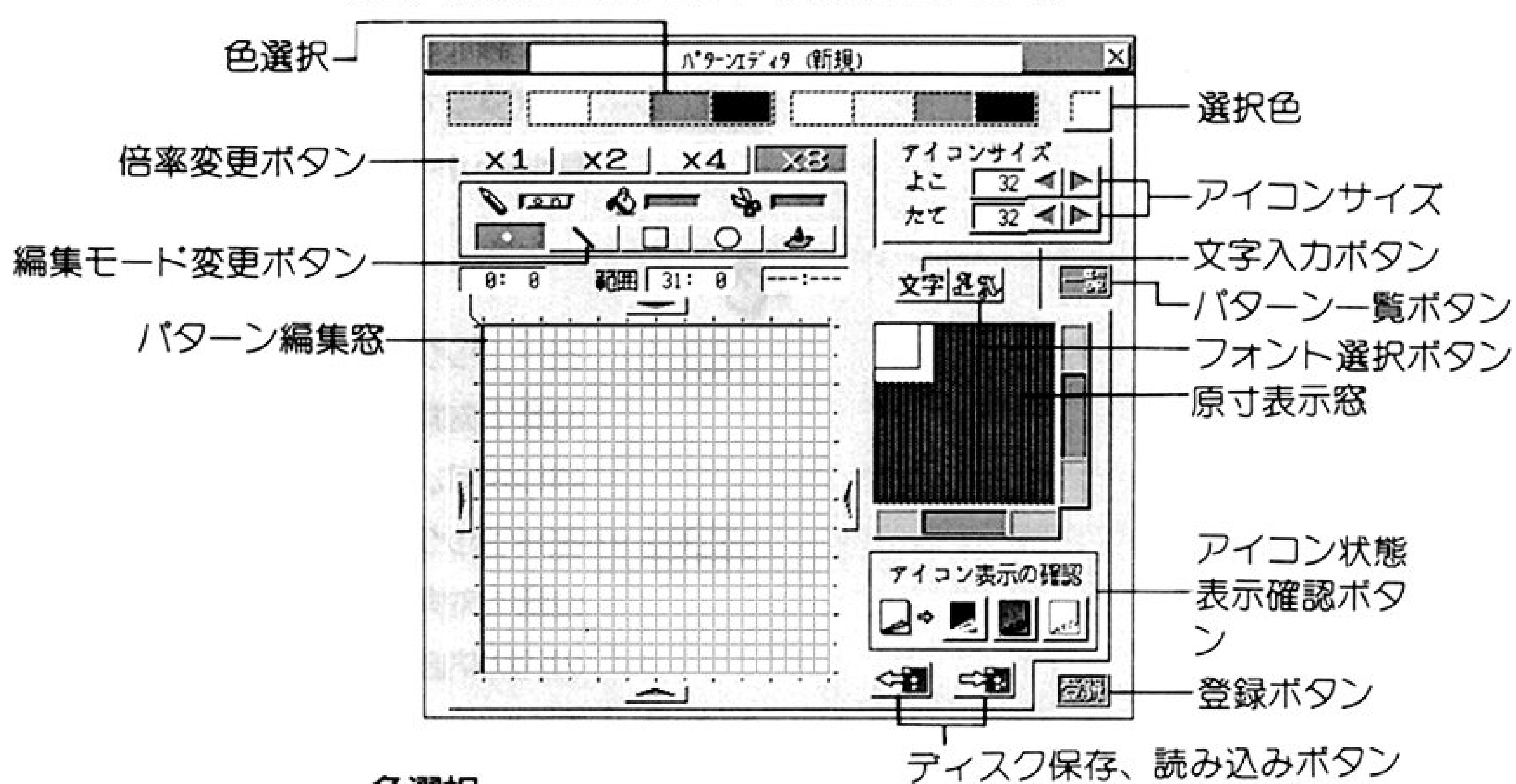


ﾊﾟﾀｰﾝｴﾃﾞｨﾀ.X

アイコンパターンの作成・編集ツールです。既存のパターンを編集するときは、パターン一覧からパターンをドロップすることで、そのパターンを編集対象にすることができます。

パターンエディタの起動方法は、「パターンエディタ.X」のファイルアイコンを左ダブルクリックするなど直接起動する場合と、パターン一覧などから起動される場合があります。

アプリケーションディスクにある「パターンエディタ.X」を実行すると、次のようなウィンドウが表示されます。



・色選択

ここに表示されている色をポイントして左クリックすると、描く色を選択することができます。使える色は、ここに表示されているモノクロ4階調とカラー4色、そして、透明色（左端の緑の縞模様）の9色です。

・選択色

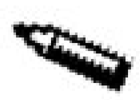
現在選択されている色を表示します。ここに表示されている色で、パターンを書くことができます。

・**倍率変更ボタン**

パターン表示窓の拡大倍率を変更できます。
原寸と2倍、4倍、8倍の4種類です。

・**編集モード変更ボタン**

編集モードを変更します。ラジオボタンと下の5つのボタンの組み合わせで、いろいろな編集処理ができます。

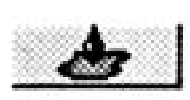


[•]……左クリックすると、点を書くことができます。

[＼]……左ドラッグすると、ドラッグ開始位置からドラッグ終了位置まで、線を引くことができます。

[□]……左ドラッグすると、ドラッグ開始位置とドラッグ終了位置を対角線とする四角形を書くことができます。

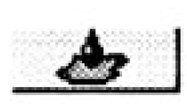
[○]……左ドラッグすると、ドラッグ開始位置とドラッグ終了位置を対角線とする四角形内いっぱいに入る大きさの円を書くことができます。

……左ボタンでクリックすると、ポイントされた領域の内側1ドット分を、選択された色で塗りつぶします。



[□]……左ドラッグすると、ドラッグ開始位置とドラッグ終了位置を対角線とする四角形内を選択された色で塗りつぶします。

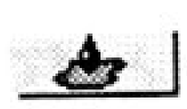
[○]……左ドラッグすると、ドラッグ開始位置とドラッグ終了位置を対角線とする、四角形内いっぱいに入る大きさの円の内部を、選択された色で塗りつぶします。

……左クリックすると、ポイントされた領域の内部を、選択された色で塗りつぶします。



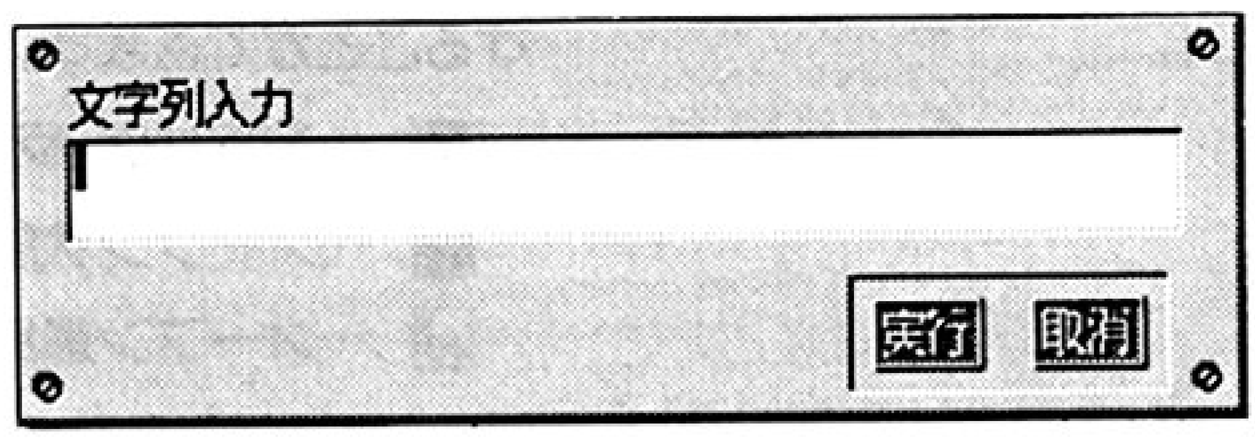
[□]……左ドラッグすると、ドラッグ開始位置とドラッグ終了位置を対角線とする四角形内を選択状態にします。

[○]……左ドラッグすると、ドラッグ開始位置とドラッグ終了位置を対角線とする、四角形内いっぱいに入る大きさの円の内部を、選択状態にします。

……左クリックすると、ポイントされた領域の内部を選択状態にします。

疑似ダイアログ
ウィンドウ内に表示されるダイアログです。このダイアログが表示されていても、他のウィンドウの処理などをすることができます。

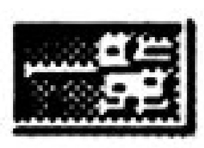
文字（文字入力ボタン）
文字を入力することができます。このボタンを左クリックすると、次の疑似ダイアログが表示されます。



文字を入力し、実行を左クリックすると、パターン編集窓に入力され、選択状態になります。左ドラッグで移動したり、塗り潰しで色を変更したり、取り消したりできます。

（フォント選択ボタン）
文字のフォントを選択したり、文字サイズや文字飾りを設定することができます。このボタンを左クリックすると、フォント選択ウィンドウが開きます。

フォント選択
参照
「4-20 フォント選択」

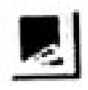
（パターン一覧ボタン）
このボタンを左クリックすると、アイコンパターン一覧ウィンドウが表示されます。すでにあるパターンを参照してパターンを作成するときは、アイコンパターン一覧ウィンドウから参照するパターンをパターンエディタウィンドウにドロップしてください。

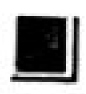
・**パターン編集窓**
編集モードにしたがって、この枠内でパターンを編集することができます。

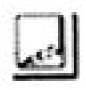
・**原寸表示窓**
パターン表示窓に表示されているパターンの原寸と、パターン表示窓がアイコンパターンのどの位置を表示しているかを確認することができます。パターン表示窓の位置を示す枠は、左ドラッグして移動することができます。

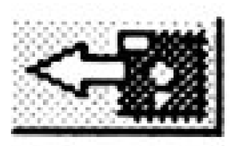
・**アイコン状態表示確認ボタン**

ファイルアイコンやディレクトリアイコンは、選択されたりオープンされたときに、その状態によって表示が変わります。それぞれの状態のときに、どのように表示されるかをこのボタンで確認することができます。

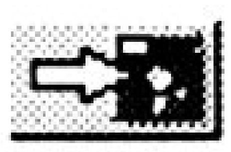
 …選択状態(反転)

 …オープン状態(黒網かけ)

 …オープン選択状態(白網かけ)

 (パターン読み込みボタン)

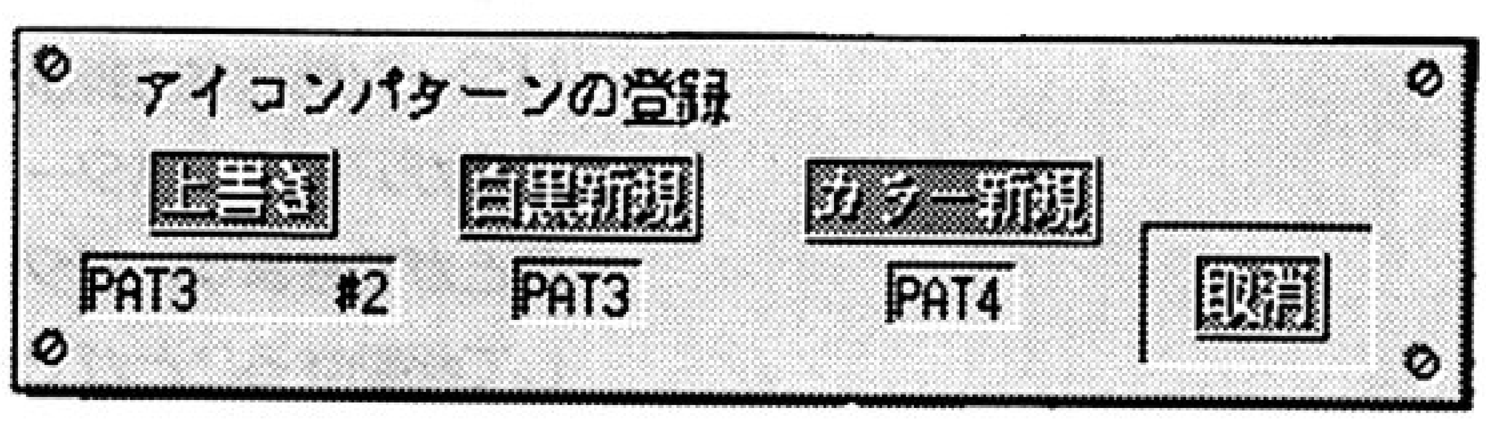
ディスクからパターンデータのファイルを読み込むことができます。このボタンを左クリックすると、パターンエディタウィンドウ内に、ファイル名を入力するための疑似ダイアログが表示されますので、読み込むファイルの名前を入力するか、読み込むファイルのアイコンをドロップしてから、実行 を左クリックしてください。

 (ディスク保存ボタン)

編集したパターンを1つのパターンデータファイルとして、ディスクに保存することができます。このボタンを左クリックすると、パターンエディタウィンドウ内に、保存するファイル名を入力するための疑似ダイアログが表示されますので、保存するファイルの名前を入力してから、実行 を左クリックしてください。

登録

編集したパターンをシステムに登録します。
このボタンを左クリックすると、パターンエディタウィンドウ内に次のような疑似ダイアログが表示されます。

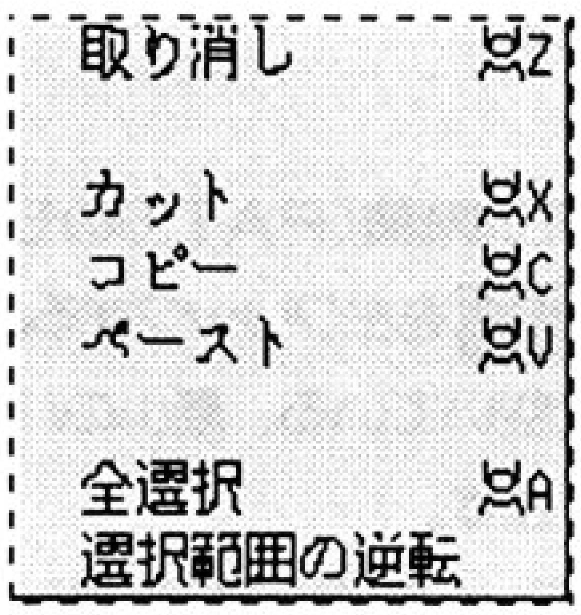


上書き………システムに登録されているパターンを参照して編集したときに選ぶことができます。
上書き を左クリックすると、システムに登録されているパターンが、編集したパターンに書き換えられます。そのパターンを使用しているファイルアイコンの表示がすべて変わります。

白黒新規……作成したパターンをモノクロ4階調(PAT3)のモードで新規登録します。**白黒新規** を左クリックすると、モノクロ4階調(PAT3)で空いている、最小のパターン番号で新規に登録されます。
カラーを使用していても、モノクロ4階調に変換して登録します。

カラー新規‥作成したパターンをモノクロ4階調+カラー4色(PAT4)のモードで新規登録します。**カラー新規** を左クリックすると、モノクロ4階調+カラー4色(PAT4)で空いている、最小のパターン番号で新規に登録されます。

「パターンエディタ」ウィンドウ上で表示されるポップアップメニューには、次のようなものがあります。



パターン編集窓上では、次のようなポップアップメニューが表示されます。

取り消し……………ひとつ前に行った処理を取り消します。

カット………………選択した範囲を切り取り、クリップボードに格納します。

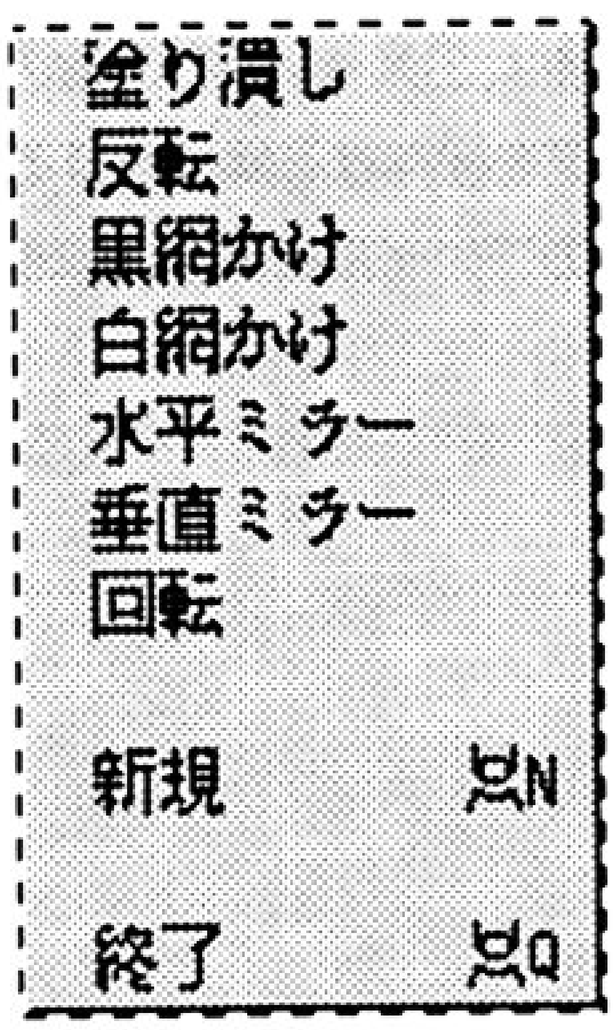
コピー………………選択した範囲をコピーし、クリップボードに格納します。

ペースト……………クリップボードに格納されているパターンデータを、編集窓内に入力します。入力されたデータは選択状態になり、編集窓内の好きな位置に置くことができます。

全選択………………現在編集中のアイコンサイズの全範囲を、選択状態にします。

選択範囲の逆転……選択された範囲以外の部分を選択状態にし、選択されていた範囲の選択状態を解除します。

パターン編集窓以外の位置では、次のようなポップアップメニューが表示されます。



塗り潰し……………選択した範囲を、指定した色で塗りつぶします。範囲を選択していないときは、全領域を塗りつぶし、全領域が選択状態になります。

反転…………………選択した範囲の色を反転させます。反転する色は、次の通りです。

白	←→	黒
明灰	←→	暗灰
黄	←→	青
赤	←→	緑

範囲を選択していないときは、全領域の色を反転し、全領域が選択状態になります。

黒網かけ……………選択した範囲を黒で網かけをします。範囲を選択していないときは、全領域に対して網かけを行い、全領域が選択状態になります。

白網かけ……………選択した範囲を白で網かけをします。範囲を選択していないときは、全領域に対して網かけを行い、全領域が選択状態になります。

水平ミラー…………選択した範囲を左右方向に裏返します。範囲を選択していないときは、全領域を左右方向に裏返し、全領域が選択状態になります。

垂直ミラー…………選択した範囲を上下方向に裏返します。範囲を選択していないときは、全領域を上下方向に裏返し、全領域が選択状態になります。

回転…………………選択した範囲を右回りに90度回転させます。範囲を選択していないときは、全領域を右回りに90度回転させ、全領域が選択状態になります。ただし、回転することによってアイコンサイズ内に選択範囲が入らないときは、選択状態を解除すると入らない部分が無視されます。選択状態を解除する前に、アイコンサイズを大きくし、選択範囲を、アイコンサイズ内に入れるようにしてください。

新規 ………………新しいパターンエディタウィンドウを開きます。

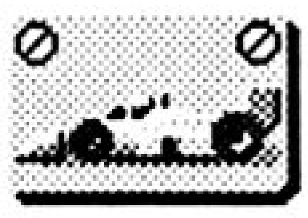
終了 ………………パターンエディタを終了します。

注意 システムリソースを変更するので、扱いには注意してください。

メモ パターンの変更や追加した内容は、SX-WINDOWの終了時にアイコンデータの変更を保存する操作をすることで、ICON.LBという名のファイルに保存されます。

4-9 メニューメンテ

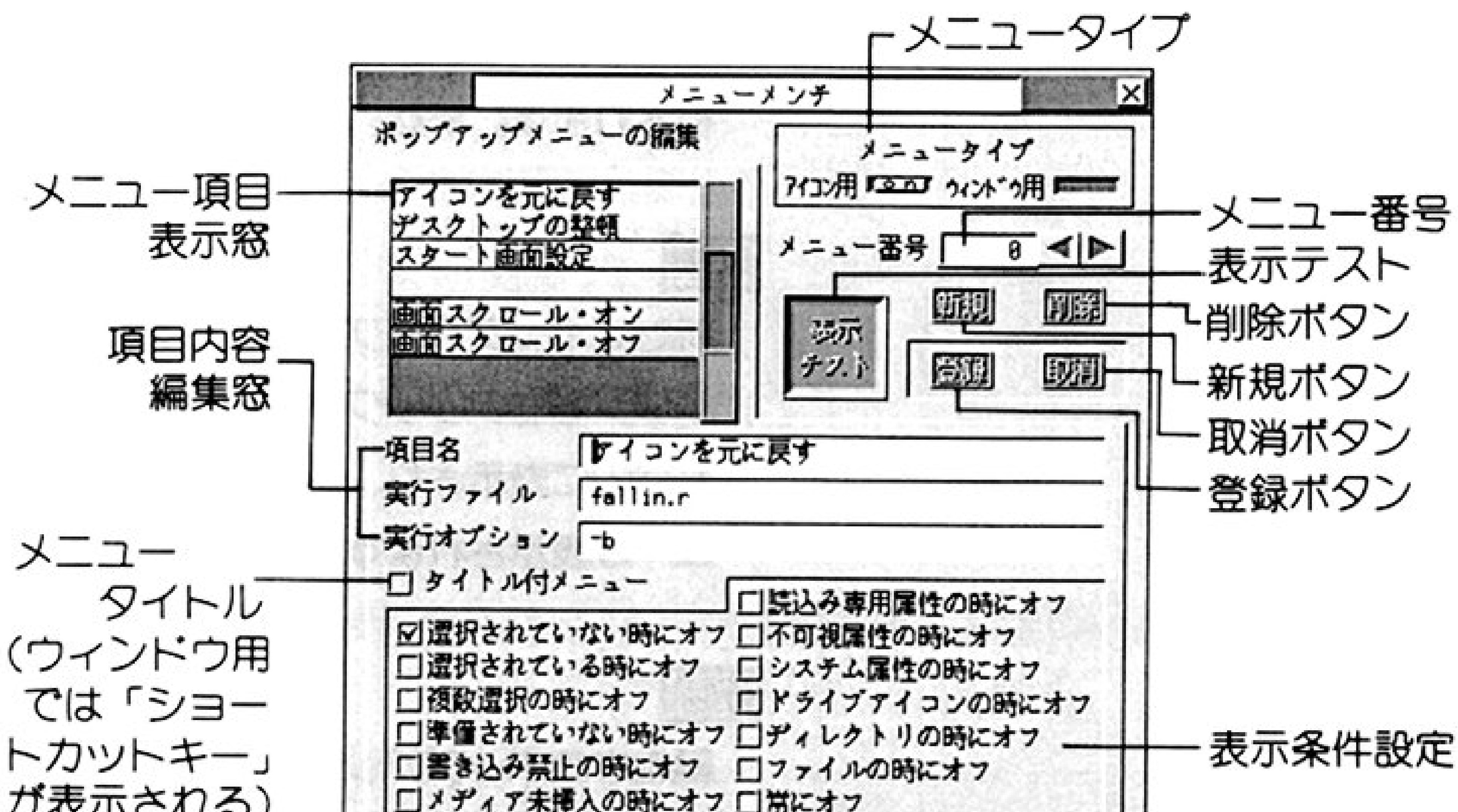
ポップアップメニューを編集する



メニューメンテ.X

ファイルアイコンやドライブアイコン、そしてウィンドウ上などで利用できるポップアップメニューを編集するツールです。SX-WINDOWのポップアップメニューにかかわる情報は、BUILTIN.LBというファイルに登録されています。編集できるメニューには2種類あり、ファイルやドライブなどのアイコン上で表示されるメニューと、ディレクトリウィンドウなど（アイコン以外の位置）で表示されるメニューに分けられます。

アプリケーションディスクにある「メニューメンテ.X」を実行すると、次のようなウィンドウが表示されます。



・**メニュー項目表示窓**

編集対象のメニュー項目を表示します。

項目を左クリックすると、その内容が項目内容編集窓に表示されます。項目を追加するときは、最後の項目の下の濃いグレーの部分を左クリックします。

4 付属アプリケーションの使い方

・**メニュータイプ**

SX-WINDOWで扱われるポップアップメニューには、アイコン用とウィンドウ用の2つのタイプがあります。アイコン用は、デスクトップ上と各アイコン上で表示されるポップアップメニューで、ウィンドウ用は、ディレクトリやアプリケーションのウィンドウ上で表示されるポップアップメニューです。

・**メニュー番号**

ポップアップメニューは、アイコン用、ウィンドウ用、それぞれ0番から32767番までのメニュー番号で管理されています。メニュー番号窓内の数字を左クリックすると、直接番号を入力することができます。



編集中のポップアップメニューが、実際にどのように表示されるかを確認することができます。この上で右プレスすると、編集中のポップアップメニューが表示されます。ただし、表示条件は無視されます。また、項目を選ぶと、編集対象になります。

新規

新たにポップアップメニューを作成するときに使用します。このボタンを左クリックすると、未登録番号の最小番号がメニュー番号窓内に表示され、メニュー項目表示窓内には、項目がないメニューが表示されます。

削除

編集中のポップアップメニューを削除します。
このボタンを左クリックすると、確認のメッセージが表示されます。削除するときは**実行**を、削除を取りやめるときは**取消**を左クリックしてください。

登録

編集中のポップアップメニューをシステムに登録します。

取消

編集中のポップアップメニューを、現在システムに登録されている状態に戻します。

・**項目内容編集窓**

選択された項目の内容を編集します。

項目名……………ポップアップメニューに表示される項目名を入力します。

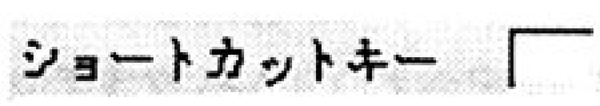
実行ファイル……その項目を選択したときに実行される、アプリケーションのファイル名やコマンド名を入力します。

実行オプション…実行されるファイルやコマンドの、オプション、パラメータを入力します。



・**メニュータイトル**

アイコン用のポップアップメニューにのみ登録できますので、メニュータイプをアイコン用に設定したときのみ表示されます。ファイルアイコンやディレクトリアイコンに登録したときは、そのアイコンのファイル名が、ドライブアイコンに登録したときは、そのドライブのボリューム名が、シンボルアイコンのときはシンボル名が、そしてデスクトップのときは「デスクトップメニュー」という名がポップアップメニューの最上段に表示されます。



・**ショートカットキー**

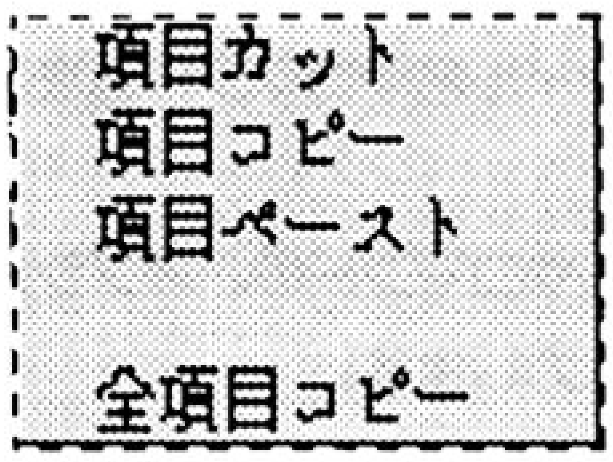
ウィンドウ用のポップアップメニューにのみ登録できますので、メニュータイプをウィンドウ用に設定したときのみ表示されます。枠内に文字キーを入力して登録すると、その項目は［OPT.1］を押しながら枠内に入力した文字キーを押すだけで実行することができます。この文字キーのことを、ショートカットキーといいます。登録されたショートカットキーは、ポップアップメニューの項目の右端に表示されます。

・**表示条件設定**

ポップアップメニューの項目は、メニューが開かれたときの状態によって、選択できないように設定することができます。ここでは、選択できないようにする条件を登録することができます。例えば、「選択されていないときにオフ」をチェックすると、アイコンが選択状態になっていないときは、その項目が白文字表示になり、選択することができなくなります。

「メニューメンテ」ウィンドウ上で表示されるポップアップメニューには、次のようなものがあります。

メニュー項目表示窓上で表示されるポップアップメニュー



項目カット…………選択された項目をカットします。

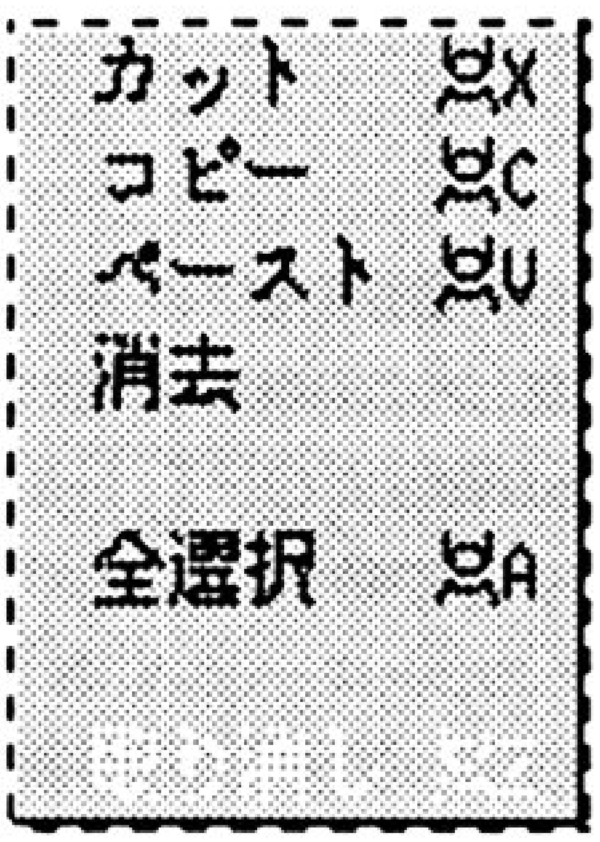
項目コピー…………選択された項目をコピーします。

項目ペースト…………選択されている項目の上に、項目カット、項目コピー、または全項目コピーした内容を挿入します。

全項目コピー…………編集中のポップアップメニューのすべての項目とその内容をコピーします。

> メモ　ここで項目カットまたは項目コピーした内容は、クリップボードには格納されません。メニューメンテ内部に記憶されています。

メニュー項目表示窓以外で表示されるポップアップメニュー



カット…………………項目内容編集窓内で選択されている文字列をカットして、クリップボードに格納します。

コピー…………………項目内容編集窓内で選択されている文字列をコピーして、クリップボードに格納します。

ペースト………………クリップボードに格納されている文字列を、項目内容編集窓内のカーソル位置に入力します。

消去……………………項目内容編集窓内で選択されている文字列を消去します。クリップボードには格納されません。

全選択 …………… 項目内容編集窓内のカーソルのある項目の文字列をすべて選択状態にします。

取り消し ………… メニューメンテウィンドウでは、サポートされていません。

BUILTIN.LB

SHELLという名のディレクトリ内にあります。

注意 初期状態ですでに登録されているメニュー項目の中で 全クローズ や 終了 などの内部機能を実行する特殊メニュー(実行ファイルが空白で編集できない項目)は、一度削除すると復元ができません。バックアップして保管していたSX-WINDOWシステムディスクのマスターからBUILTIN.LBという名のファイルをコピーしなおすことで、初期状態に戻すことができます。ただしこの場合、新規で登録したメニューなどの情報が無効になります。

メモ **実行ファイルとして登録できる内部コマンドについて**

●ディレクトリオープンのパラメータ

実行ファイル名(コマンド名)………di.r

実行オプション…-H 不可視ファイルの表示

(パス名) 例えば¥X68とすると、X68ディレクトリをオープンする。

(ファイル名) ファイルを含むディレクトリをオープンして接続されたファイルを選択状態にする。

-V 登録されている表示位置にかかわらず、表示画面内にディレクトリをオープンする。すでに表示画面以外の位置にオープンされているときは、一度クローズしてから実行すると有効になる。

-A DIRDTOP.SXが新規作成されるときに、不可視属性を付ける。

●デスクトップの整頓のパラメータ

実行ファイル名(コマンド名)………fallin.r

実行オプション…-x0 -y0 左上から並べる。

-x-1 -y0 右上から並べる。

-x0 -y-1 左下から並べる。

-x-1 -y-1 右下から並べる。

-d すべてのドライブアイコンを出す。

-m アイコンを横方向に並べる。省略すると、縦に並べる。

-b アイコンを元に戻す

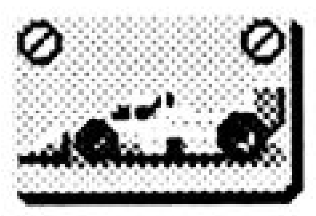
-h〈n1〉,〈n2〉,〈n3〉	アイコンを横方向に並べる。-mが設定されていなければ無効になる。
-v〈n1〉,〈n2〉,〈n3〉	アイコンを縦方向に並べる。-mが設定されていると無効になる。

〈n1〉 列と列、または行と行の間隔
〈n2〉 ファイルアイコン間の間隔
〈n3〉 ドライブアイコン間の間隔

メモ システムに登録したポップアップメニューの内容は、SX-WINDOWの終了時にシェル環境データの変更を保存する操作をすることで、BUILTIN.LBという名のファイルに保存されます。

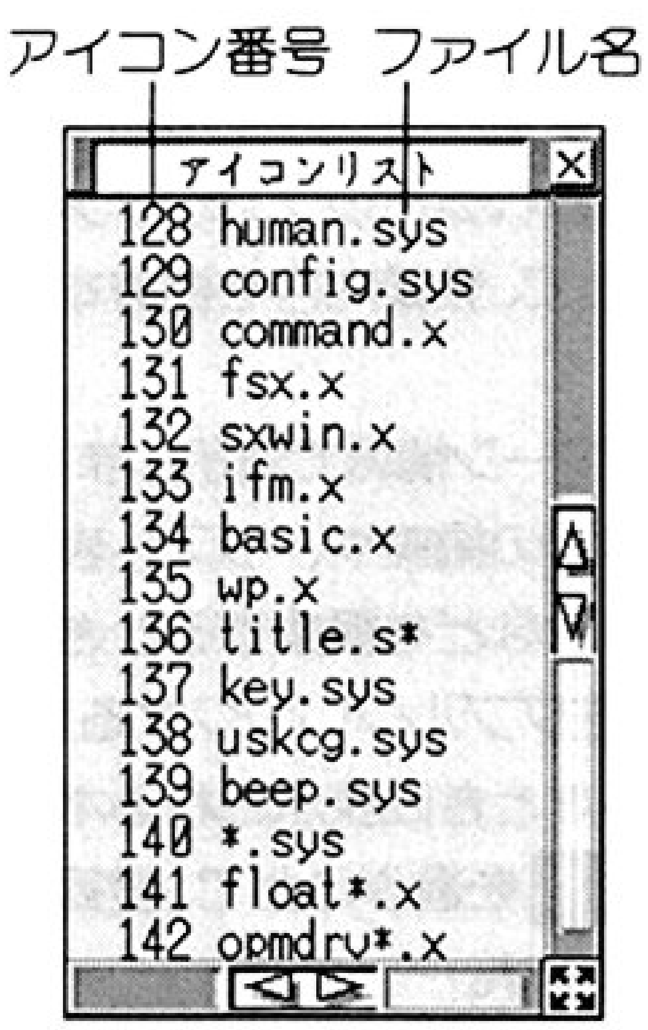
4-10 アイコンリスト

アイコン情報の一覧を表示する

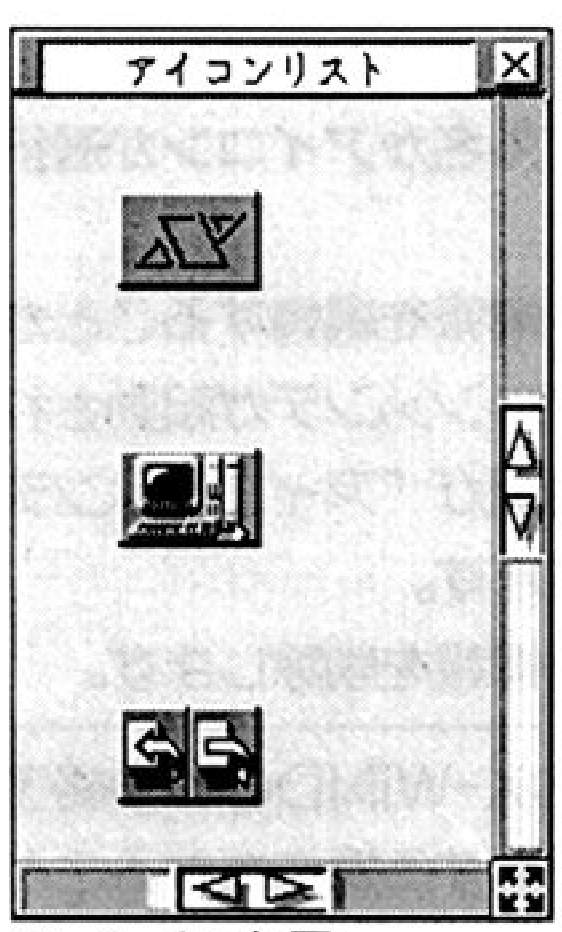


ディレクトリウィンドウなどで表示されているアイコンは、パターンと名前、およびマウス操作へのアクションに関する情報を、アイコン情報(リソースタイプ名:ICN#)としてシステムリソース(リソースファイル名:ICON.LB)の中で管理しています。このアイコン情報を一覧表示するのがアイコンリストで、文字あるいは設定されているパターンで、アイコンを表示します。アイコンリストでは、アイコンを選んで、編集・削除したり、新規に作成することができます。

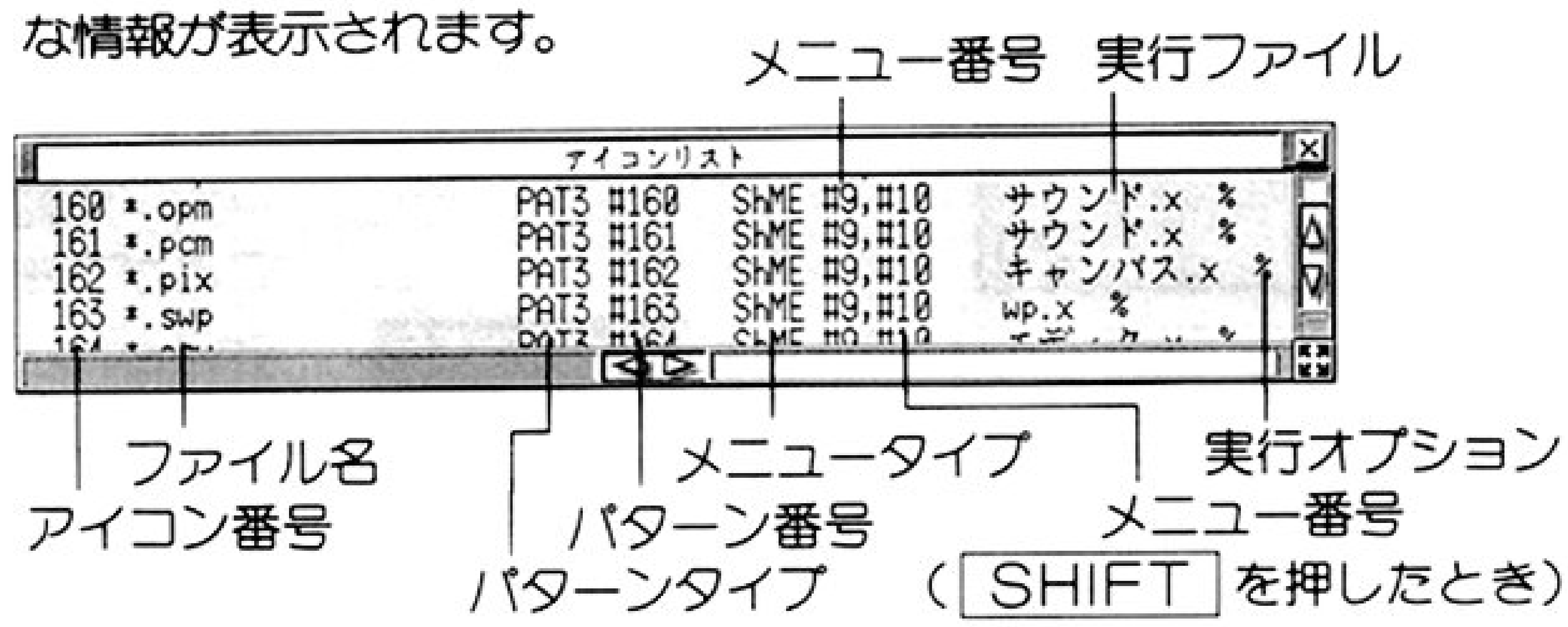
アプリケーションディスクにある「アイコンリスト.X」を実行すると、左のようなウィンドウが表示され、ウィンドウ内には次のような情報が表示されます。



名前表示



アイコン表示



アイコンリストの機能は、次のようなものがあります。

●表示

名前表示…………名前、パターン、メニュー番号、実行ファイル、実行オプションなどを表示します。

アイコン表示……アイコンと名前(実際に表示されるイメージに近い形)で表示します。

表示の切り替えは、ウィンドウのポップアップメニューで行います。

> メモ アイコン表示に切り替えたときのウィンドウの幅で、1行のアイコンの数が決まります。

●ファイルアイコンのドロップ

ファイルアイコンをドロップすると、そのファイル名を新規登録することができ、ほかのアイコンの情報を変更することなく、そのファイル独自のパターンやポップアップメニューなどを、登録することができます。

●アイコンのダブルクリック・ドラッグ

アイコンリストのファイル名を左ダブルクリックすると、そのアイコン情報を編集する、「アイコンメンテ」ウィンドウが開き、ファイル名を左ドラッグして「アイコンメンテ」ウィンドウにドロップすると、編集対象を変更することができます。

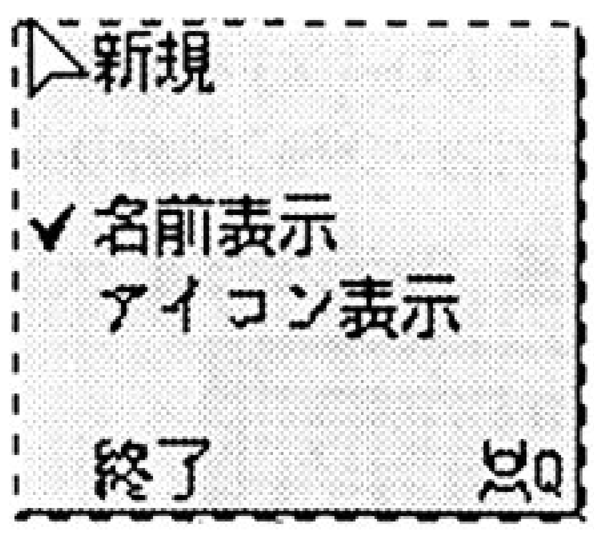
●ファイル名のダブルクリック・ドラッグ

アイコンリストの名前表示ウィンドウで、ファイル名部分を左ダブルクリックや左ドラッグすることができます。

左ダブルクリックすると、そのアイコン情報を編集する、「アイコンメンテ」ウィンドウが開き、ファイル名を左ドラッグして「アイコンメンテ」ウィンドウにドロップすると、編集対象を変更することができます。

「アイコンリスト」ウィンドウ上で表示されるポップアップメニューには、次のようなものがあります。

「アイコンリスト」ウィンドウ内のファイル名かアイコンが選択されていないとき



参照
「4-6　アイコンメンテ」

新規……………新たにアイコンを登録するときに実行します。

名前表示…………アイコン情報を、文字情報で表示します。ファイル名を左ダブルクリックするか、ファイル名を選択状態にしたときに表示されるポップアップメニューから編集を選ぶことで、登録内容を編集することができます。

アイコン表示……登録されたアイコンをパターン情報で表示します。ファイル名のないアイコンの編集や、リスト表示されないドライブアイコンなどを編集するときに使用します。アイコンを左ダブルクリックするか、アイコンを選択状態にしたときに表示されるポップアップメニューから編集を選ぶことで、登録内容を編集することができます。

終了……………アイコンリストウィンドウを閉じます。クローズボタンを左クリックしたときと同じ動作をします。

「アイコンリスト」ウィンドウ内のファイル名かアイコンが選択されているとき



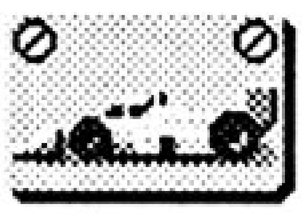
編集……………選択されているアイコン情報を編集することができます。実行するとアイコンメンテが起動され、選択されたアイコンの情報が「アイコンメンテ」ウィンドウ上に表示されます。

削除……………選択されているアイコン情報を削除します。

メモ　新規、編集や削除した内容はSX-WINDOWの終了時にアイコンデータの変更を保存する操作をすることでICON.LBという名のファイルに保存されます。

4-11 シンボルトレイ

シンボルアイコンの一覧表を表示する



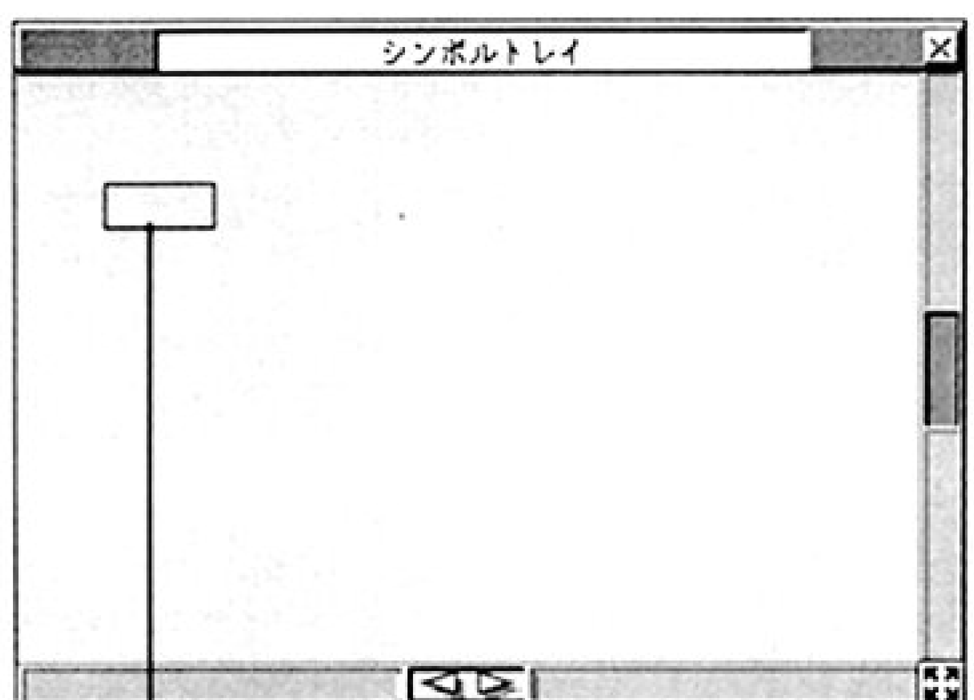
シンボトレイ.X

日常よく使うアプリケーションソフトのアイコンは、デスクトップ上に置いておくことができますが、あまり多くのアイコンをデスクトップ上に置くと、デスクトップが乱雑になることがあります。好みのアイコンに実行ファイルやオプションを登録し、一つのウィンドウに入れておけば、使うときだけそのウィンドウを開くことによりデスクトップをより効率的に使用することができます。

このように、ファイルの位置を動かすことなく、アプリケーションの実行情報を登録できる「シンボルトレイ」というウィンドウがあり、情報を登録したアイコンのことを「シンボルアイコン」といいます。設定済みのシンボルアイコンは、デスクトップに置くこともできます。ファイルに直接結びついていないので、ダブルクリックには反応しないで、ポップアップメニューだけ表示するという設定もできます。

シンボルアイコン、シンボルトレイ

SX-WINDOWでは、ファイルやドライブなどとは無関係にアイコンを作成することができます。このアイコンをシンボルアイコンといい、シンボルアイコンの一覧がシンボルトレイです。



デスクトップに置かれているX68マークの枠が表示されている

シンボルトレイに、特定のアプリケーションを実行するシンボルアイコンを、登録する手順は次の通りです。

1 アプリケーションディスク1にある「シンボルトレイ.X」を実行すると、「シンボルトレイ」ウィンドウが表示されます。

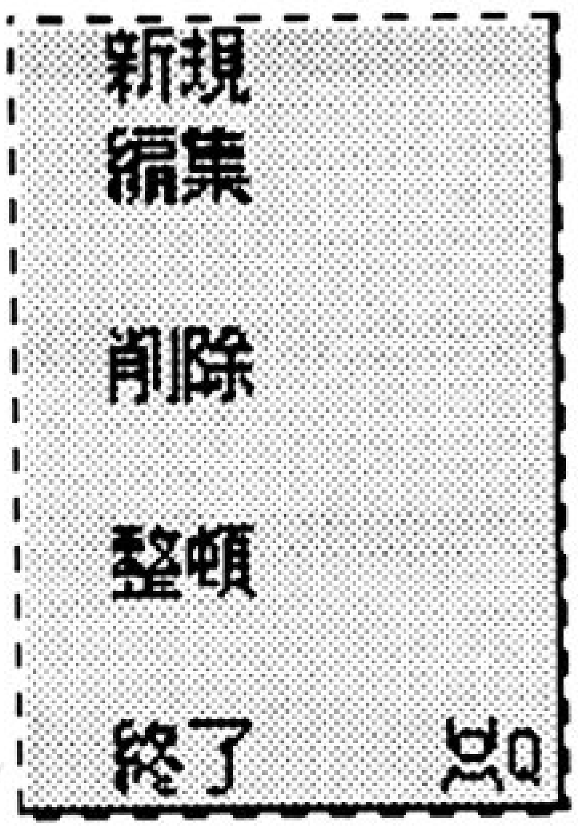
2 登録するアプリケーションのファイルアイコンを、ディレクトリウィンドウから「シンボルトレイ」ウィンドウにドロップします。

すると、そのアプリケーションのアイコンパターンがシンボルトレイに表示されます。シンボル名は、ドラッグしたアプリケーションのファイル名を <> で囲った名前が自動的に登録されます。

参照
「4-6　アイコンメンテ」
「4-9　メニューメンテ」

メモ　他のアプリケーションと区別したいときや、そのアイコン独自のポップアップメニューを登録したいときは、そのアイコンを左クリックして選択状態にし、「シンボルトレイ」ウィンドウ内のアイコン以外で表示されるポップアップメニューから **編集** を選びます。

「シンボルトレイ」ウィンドウ上で表示されるポップアップメニューには、次のようなものがあります。



新規……「アイコンメンテ」ウィンドウが表示されます。新たにシンボルアイコンを登録するときに実行します。

編集……アイコンメンテが起動され、選択されたシンボルアイコンの情報が「アイコンメンテ」ウィンドウ上に表示されます。選択されているシンボルアイコンの登録内容情報を編集することができます。

削除……選択されているシンボルアイコンを削除します。

整頓……シンボルアイコンをウィンドウの横幅に合わせてきれいに並べます。シンボルアイコンがデスクトップに置かれているときでも、シンボルトレイ上のアイコンの元の位置を示す枠が整頓されます。

終了……「シンボルトレイ」ウィンドウを閉じます。クローズボタンを左クリックしたときと同じ動作をします。

> **メモ** 追加、変更した内容は、SX-WINDOWの終了時にアイコンデータの変更を保存する操作をすることで、ICON.LBという名のファイルに保存されます。

4-12 HDフォーマット

ハードディスクを使う

4

付属アプリケーションの使い方

SX-WINDOWは、ハードディスクで使用すると、より快適な操作環境を得ることができます。
ここでは、SX-WINDOWでハードディスクを使用する方法について説明します。

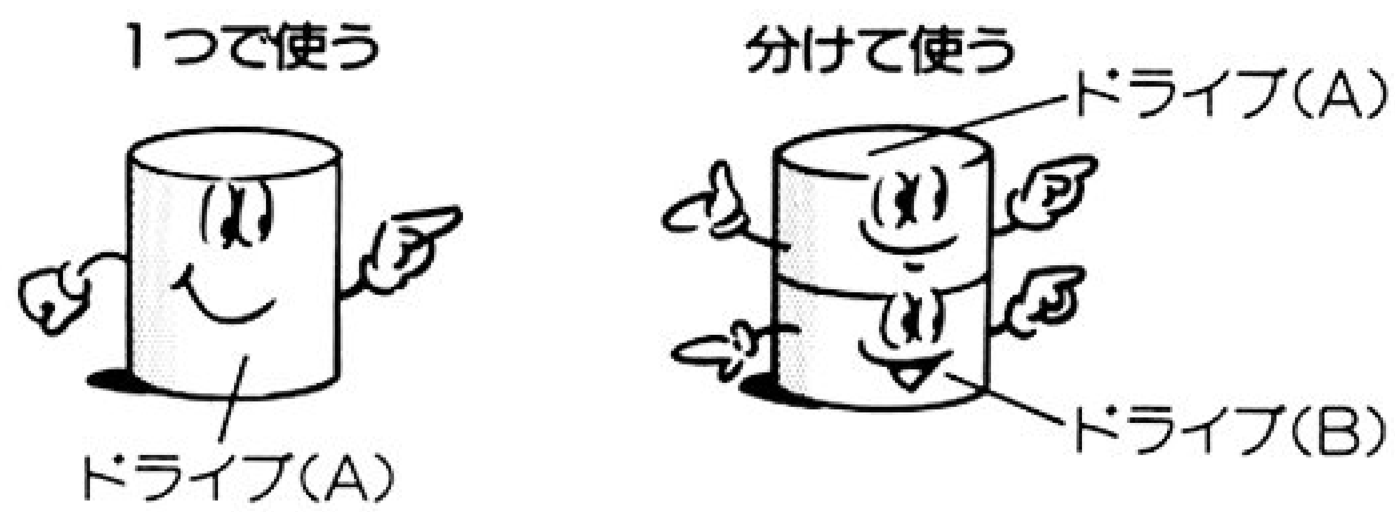
ハードディスク
大量の情報を記憶することができ、また、高速に読み書きできる外部装置です。
SCSIインターフェイスに接続して使います。

SCSIインターフェイス
周辺機器とデータを交換するための標準規格。

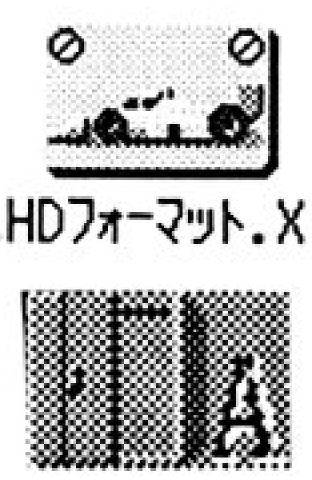
ハードディスクについて

ハードディスクの使い方

ハードディスクは、全体を1つのドライブとして使ったり、分割して複数のドライブとして使うことができます。
ハードディスクを分けて使うときは、「領域確保」という操作で複数の領域を確保します。



デスクトップでの操作



ハードディスクを接続し、「HDフォーマット.X」を実行してハードディスクの初期化と領域確保を行うと、デスクトップにハードディスクのドライブアイコンが表示され、フロッピーディスクのドライブアイコンと同じ手順で操作できます。
SX-WINDOWシステムディスクや辞書ディスクをコピーすると、フロッピーディスクを使わないで操作できます。

ハードディスクを使えるようにする手順

ハードディスクでSX-WINDOWを操作できるようにするには、次のようにします。

1 ハードディスク装置を接続します。

2 ハードディスクを含む周辺機器、パソコン本体の順に電源を入れます。

3 SX-WINDOWシステムディスクをフロッピーディスクドライブ0にセットします。
SX-WINDOWアプリケーションディスク1をフロッピーディスクドライブ1にセットします。

4 「HDフォーマット.X」を実行します。
- 初期化します。
- 領域確保します。
- システムを転送します。

5 フロッピーディスクの内容をハードディスクにコピーします。
- SX-WINDOWシステムディスク
- SX-WINDOWアプリケーションディスク1・2・3
- 辞書ディスク

6 CONFIG.SYSファイルを書きなおします。

7 リセットします。

メモ システム転送は、「HDフォーマット.X」があるドライブのシステムを転送するようになっています。出荷時は、「HDフォーマット.X」がアプリケーションディスク1にありますので、そのまま実行するとシステムの転送ができません。
システムの転送は、「HDフォーマット.X」で領域確保などの処理が終了後、付属のフロッピーディスクなどから、コピーしてください。

CONFIG.SYS
SX-WINDOWの機能や接続した周辺機器を使えるようにするファイルです。
電源が入ると、最初にコンピュータが読んで環境を設定します。
ここでは、ハードディスクにコピーした辞書ディスクを使えるように書きなおします。

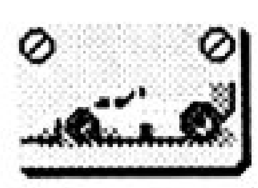
4 付属アプリケーションの使い方

ハードディスクを使えるようにする

ハードディスクを使用するためには、フォーマット（初期化および領域確保）する必要があります。

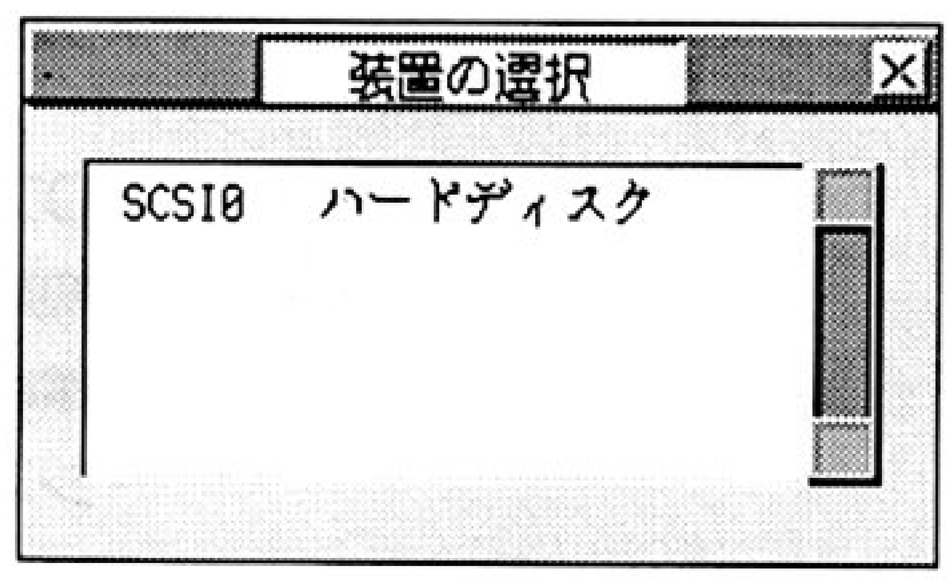
ハードディスクのフォーマット

1 「HDフォーマット.X」のあるドライブのドライブアイコンを左ダブルクリックすると、ウィンドウが開きます。

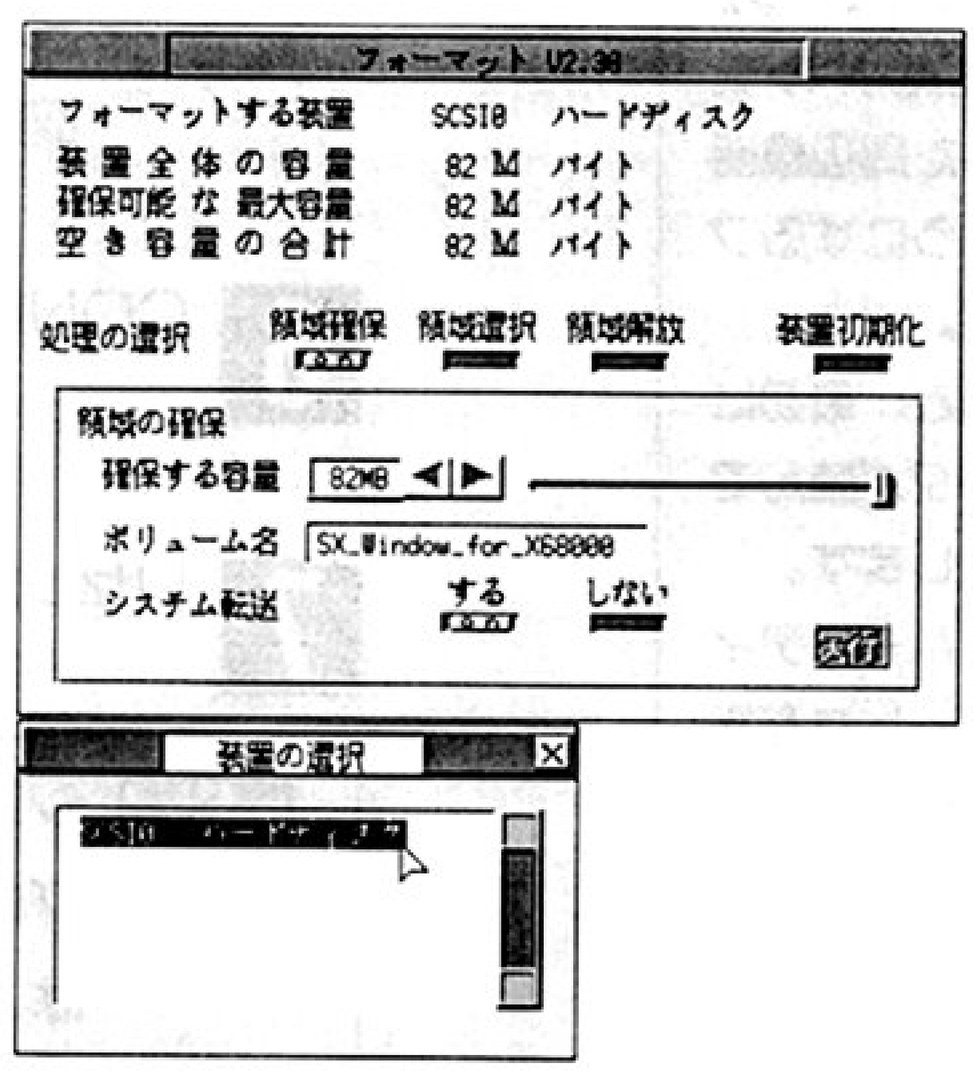


HDフォーマット.X

2 「HDフォーマット.X」を左ダブルクリックします。しばらくすると、「装置の選択」ウィンドウが表示されます。



3 「SCSI0 ハードディスク」を左クリックします。すると、フォーマットのウィンドウが表示されます。



使っているハードディスクのフォーマット

ドライブアイコンのポップアップメニューから フォーマット を選びます。

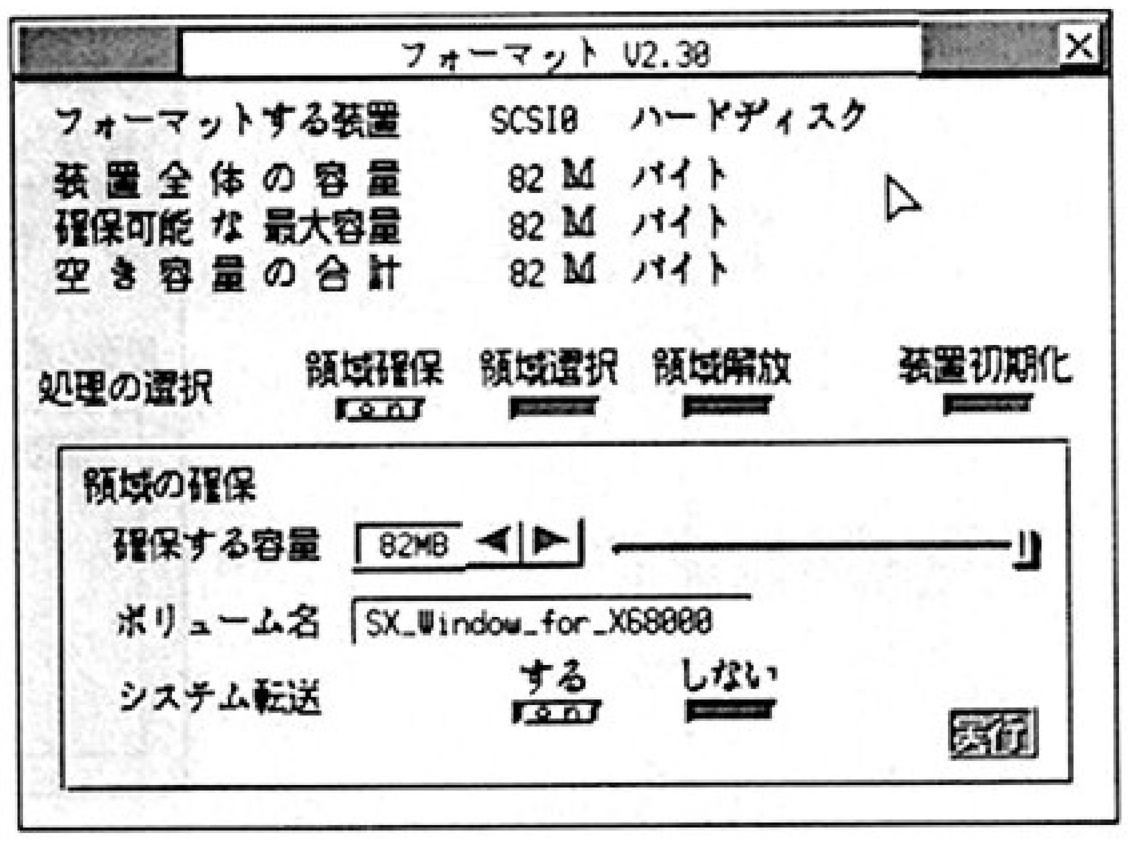
参照
「3-3 ●フロッピーディスクのフォーマット」

HDフォーマットの実行

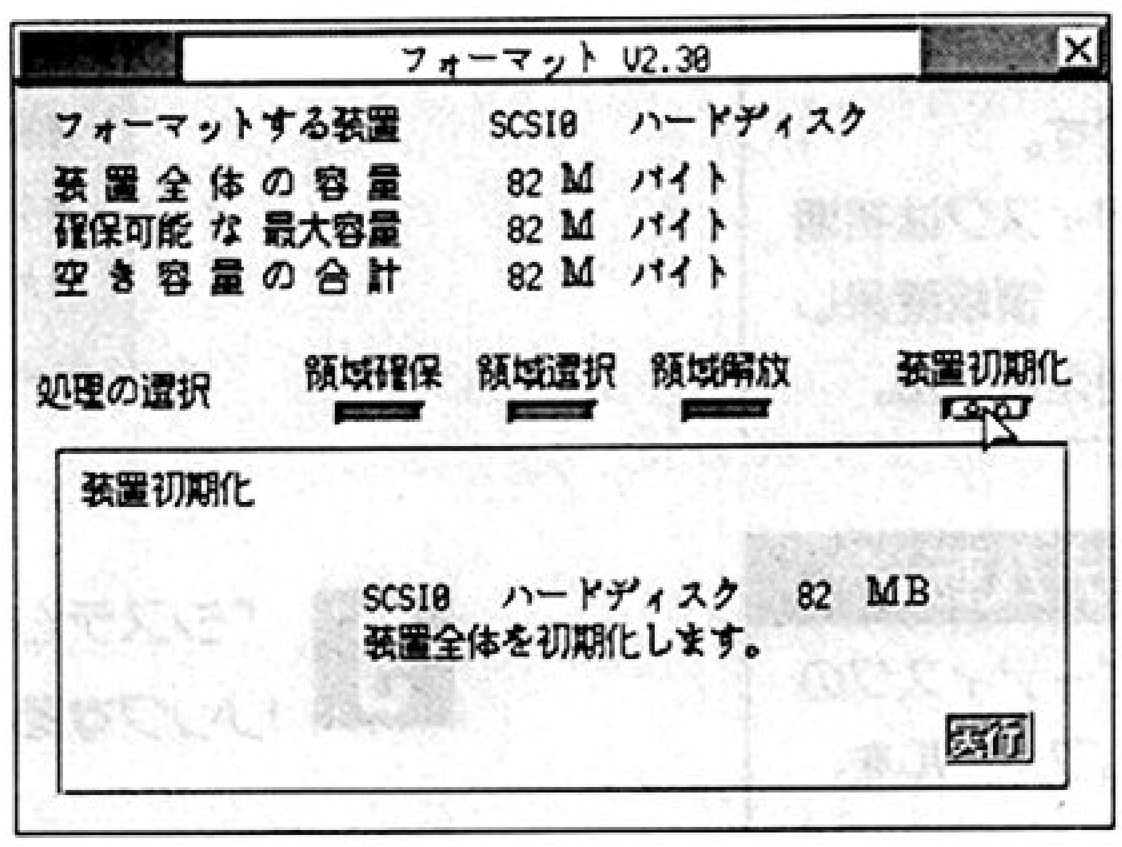
HDフォーマット.Xを実行するには、SXKERNEL.Xが必要です。ハードディスクでお使いの場合などには、SXWIN. ENVのPATH設定をSXKERNEL.Xがあるディレクトリを指定するように変更してください。

メモ 複数のハードディスクを接続したときは、「装置の選択」ウィンドウから、1台ずつ選んでフォーマットしていきます。

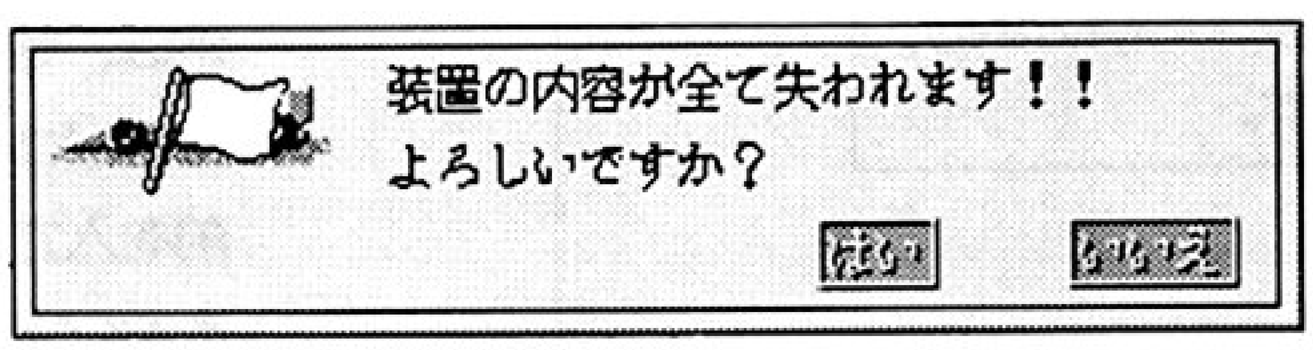
4 「フォーマット」ウィンドウを左クリックすると、操作できるウィンドウが、フォーマットのウィンドウに変わります(アクティブになります)。



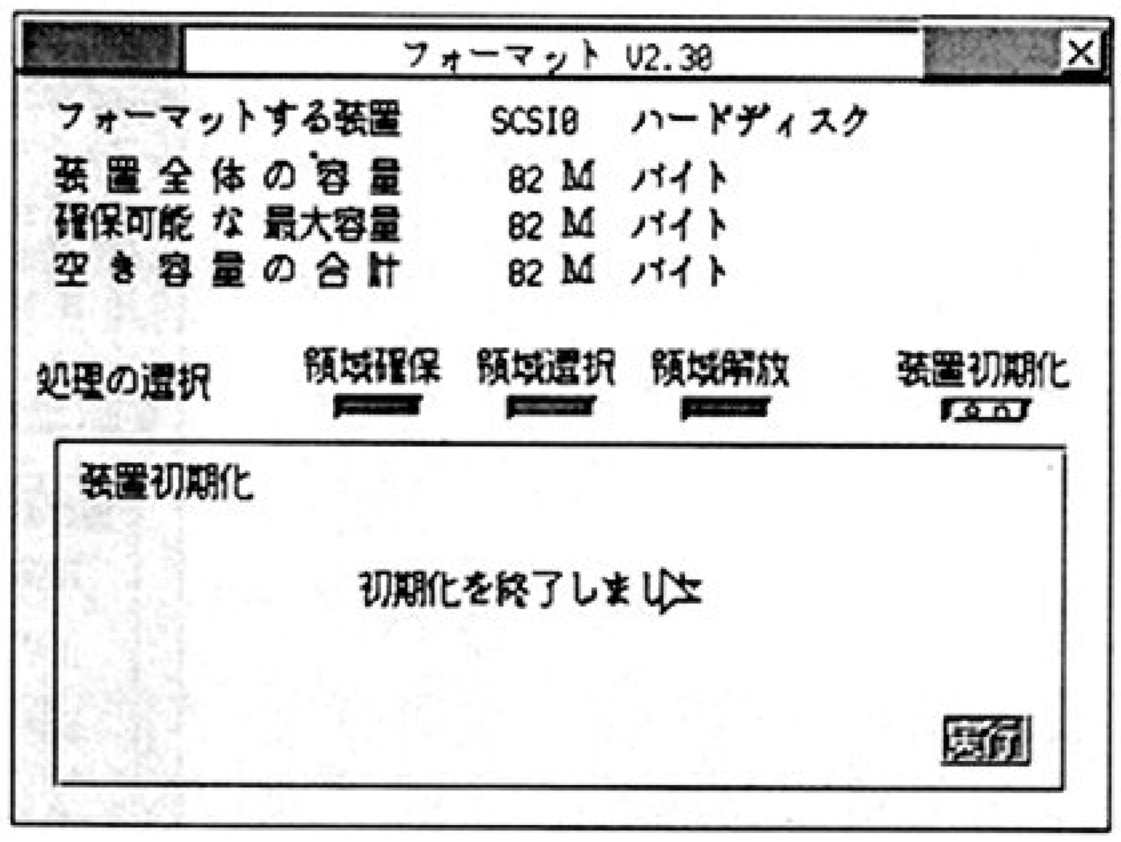
5 「フォーマット」ウィンドウ内の「装置初期化」を左クリックすると、実行が表示されます。



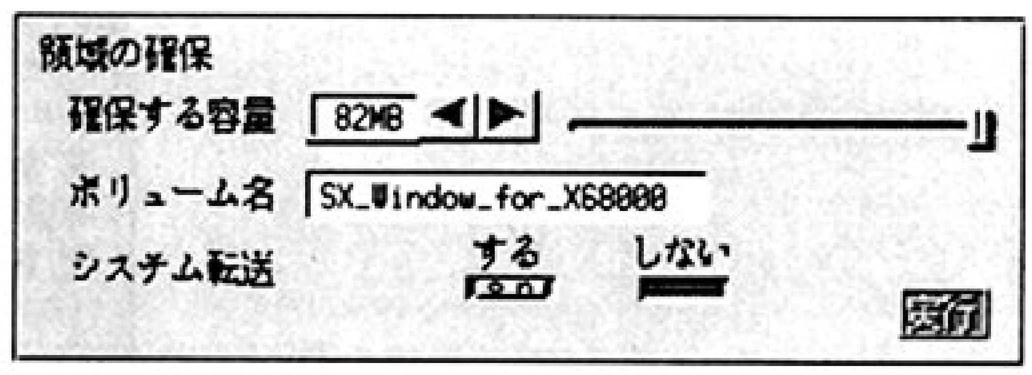
6 実行を左クリックすると、確認のダイアログが表示されます。



7 [はい]を左クリックすると、初期化が開始されます。
終わると、次のようにメッセージが表示されます。



8 次に、「領域確保」を左クリックすると、領域確保の内容がウィンドウ下に表示されます。



9 「システム転送」の「しない」を左クリックし、[実行]を左クリックすると、領域確保を行ないます。

> **メモ　領域確保について**
>
> ・ハードディスクを分けて使うときには、最初の部分の容量を「確保する容量」に設定します。残った領域は、もう一度領域確保の操作をします。
>
> ・「ボリューム名」は自動的に入力されます。別の名前を入力するときは、表示されているボリューム名を左クリックして、｜のカーソルを表示し、ボリューム名を入力してください。
>
> ・システム転送をしていない領域からは、起動することができません。システムが転送してあるほかの領域か、フロッピーディスクなどが必要になります。

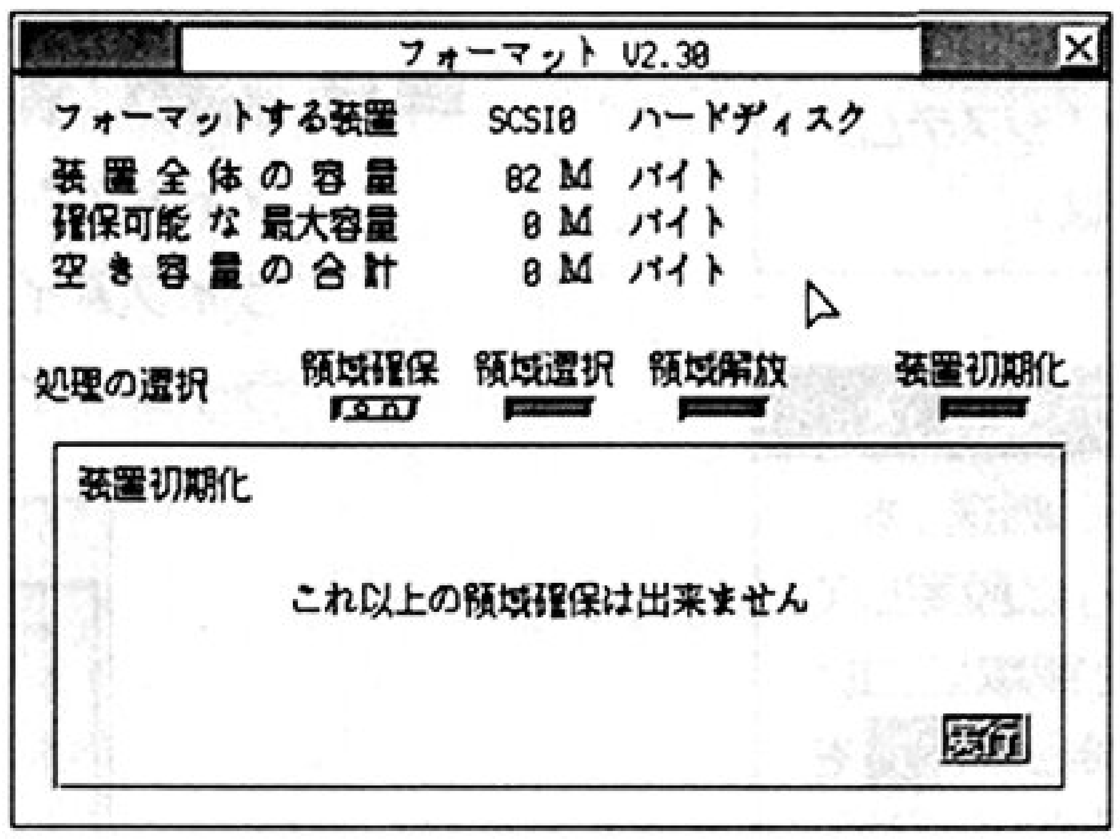
領域確保

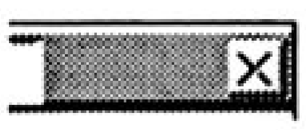
初期化した総容量のうち、使う容量を設定することです。
ハードディスクは初期化のあと、領域確保しないと使えません。

システム転送

フロッピーディスクのシステムファイルを、ハードディスクにコピーすることです。
ここでいうシステムファイルとはHUMAN.SYSとCOMMAND.Xです。

ハードディスク内のすべてを領域確保し終わると、次のようなメッセージが表示されます。





10 クローズボタンを左クリックし、表示されたメッセージの 確認 を左クリックします。

すると、コンピュータがリセットされ、SX-WINDOWがフロッピーディスクからもう一度起動します。

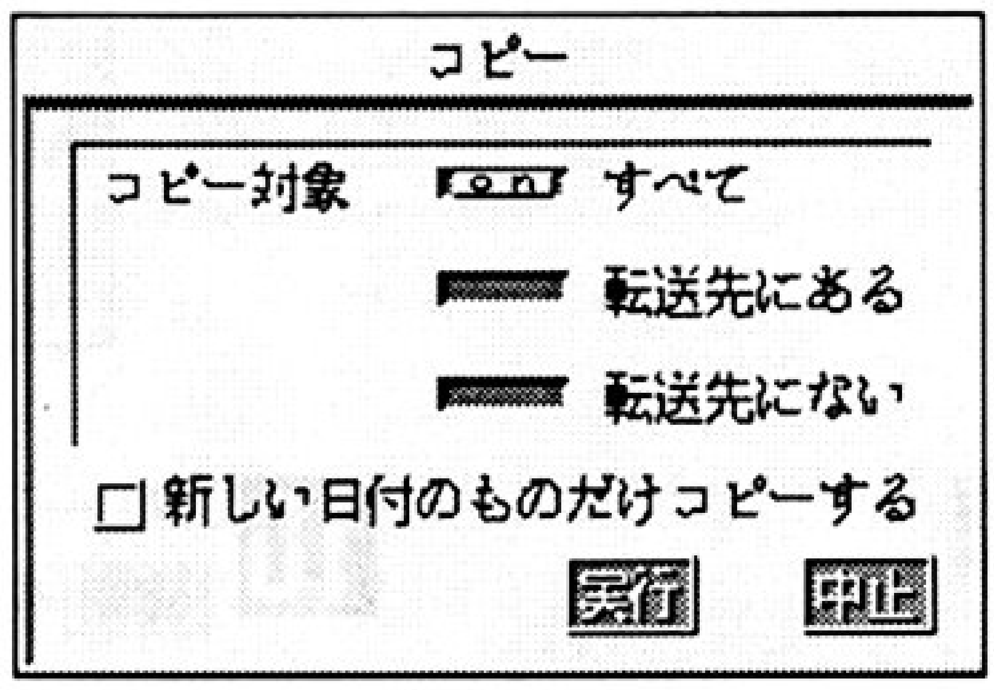
ハードディスクでSX-WINDOWを使う

ハードディスクがドライブとして接続できたらSX-WINDOWをフロッピーディスクなしで使えるように、必要なファイルをコピーしましょう。

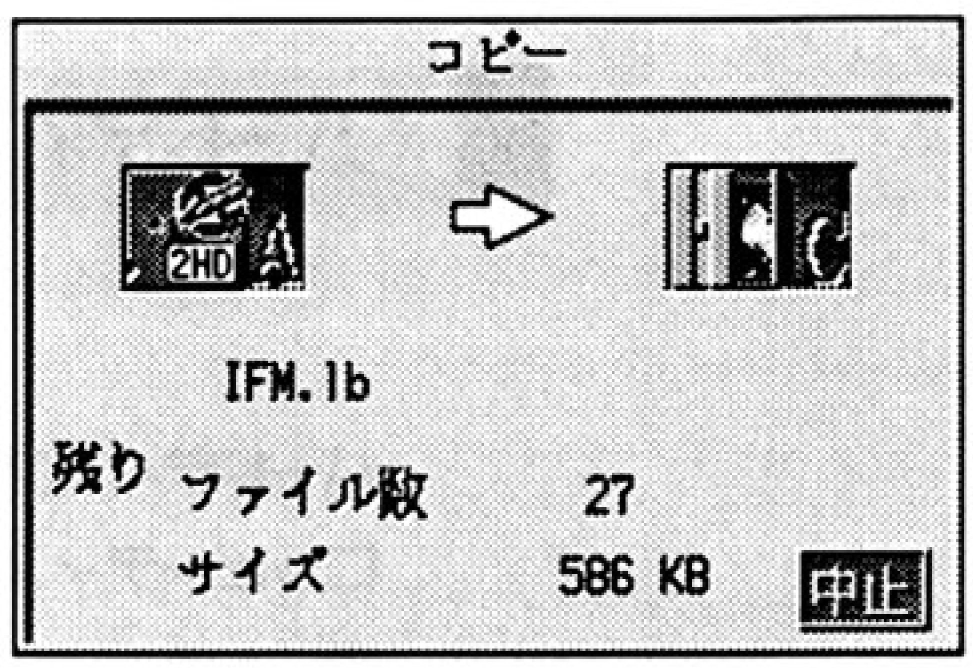
ここでは、フロッピーディスクドライブをA:、B:、新たに接続したハードディスクをC:として記述します。

付属のフロッピーディスクをコピーする

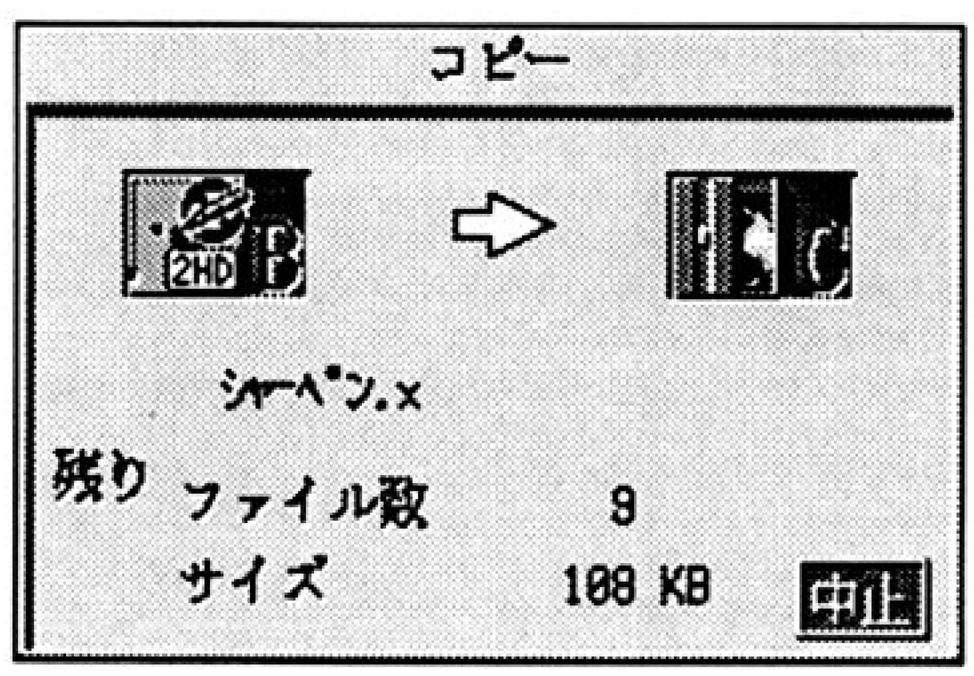
1 システムアイコンのポップアップメニューから ドライブトレイ を選び、表示されたドライブトレイ上のドライブアイコンC(ハードディスク)をデスクトップ上にドロップしたあとにドライブアイコンA(SX-WINDOWシステムディスク) をドライブアイコンC(ハードディスク)上にドロップします。



2 実行 をクリックします。
コピーが開始され、経過がダイアログで表示されます。



3 ドライブアイコンB(SX-WINDOWアプリケーションディスク1) をドライブアイコンC上にドロップします。



4 フロッピーディスクドライブ1をSX-WINDOWアプリケーションディスク2・3、辞書ディスクに差し替え、**3**と同じ操作でコピーします。
ほかのディスクをコピーするときは、同じように操作します。

ドライブトレイ

参照
3-1 デスクトップ上のアイコン「システムアイコンとは」

システム転送

「システム転送」を「しない」に設定して確保した領域にコピーする場合は、**1**を実行する前に、SX-WINDOWシステムディスクのHUMAN.SYSのアイコンをドライブアイコンC上にドロップしてください。

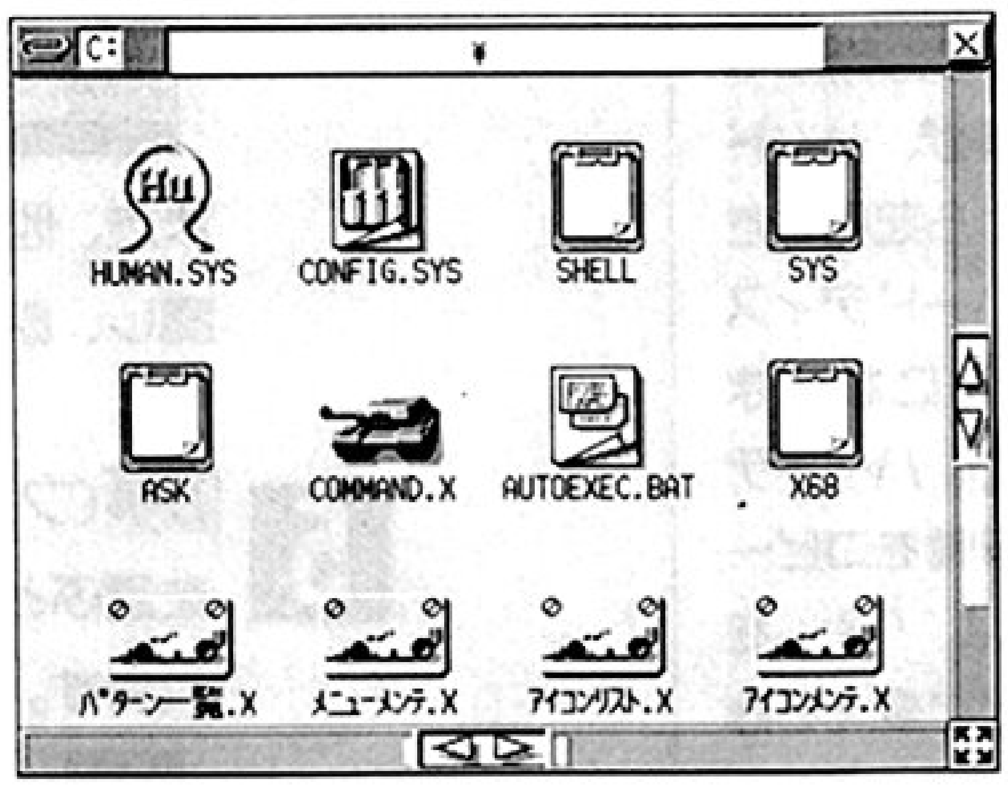
辞書ディスクのコピー

ハードディスクの領域を複数確保したとき、領域1(ドライブC)以外にコピーすることもできます。

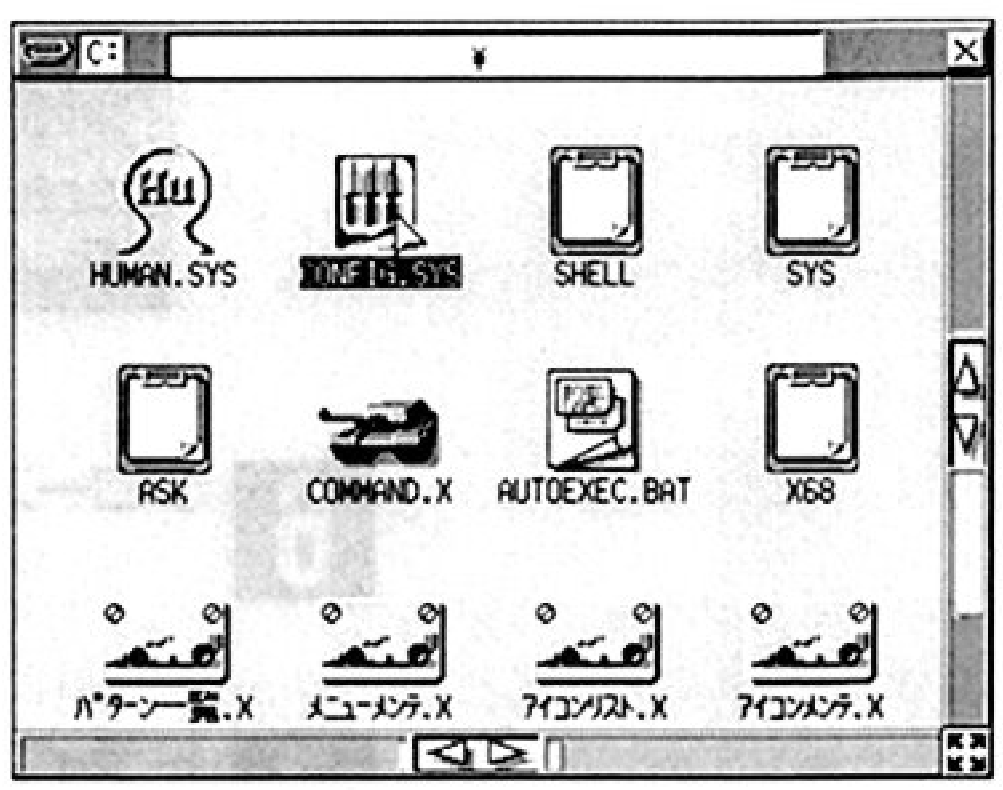
CONFIG.SYSファイルを書きなおす

ハードディスク内にコピーした辞書を使って日本語を入力できるようにするには、「CONFIG.SYS」ファイルを書きなおします。

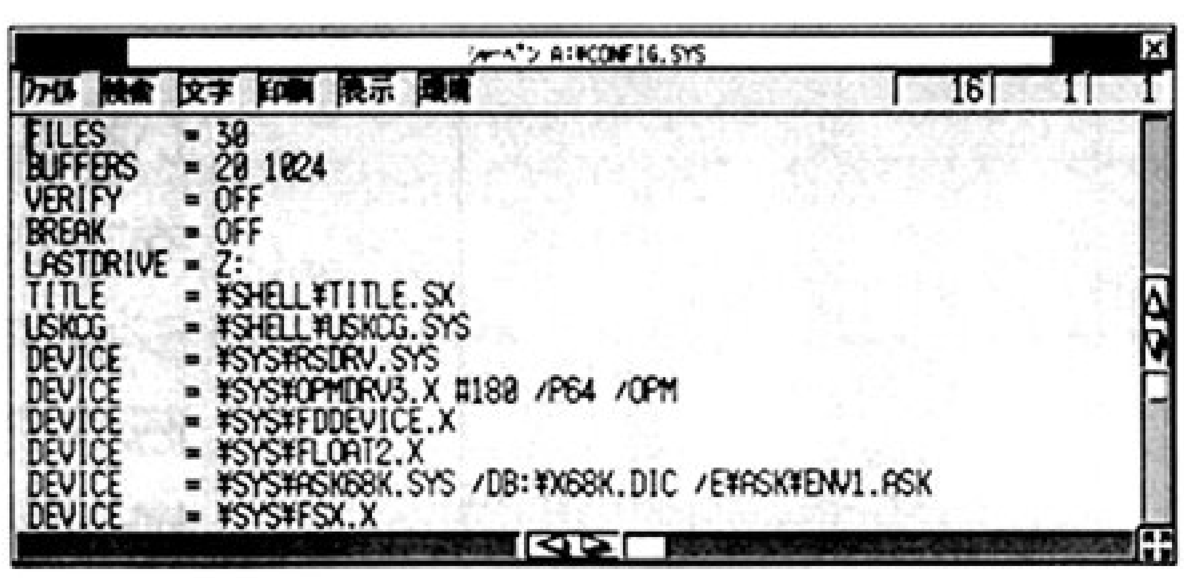
1 ドライブアイコンCを左ダブルクリックします。
ハードディスクのウィンドウが開きます。



2 「CONFIG.SYS」アイコンを左ダブルクリックします。



3 「シャーペン」ウィンドウに、CONFIG.SYSファイルの内容が表示されます。

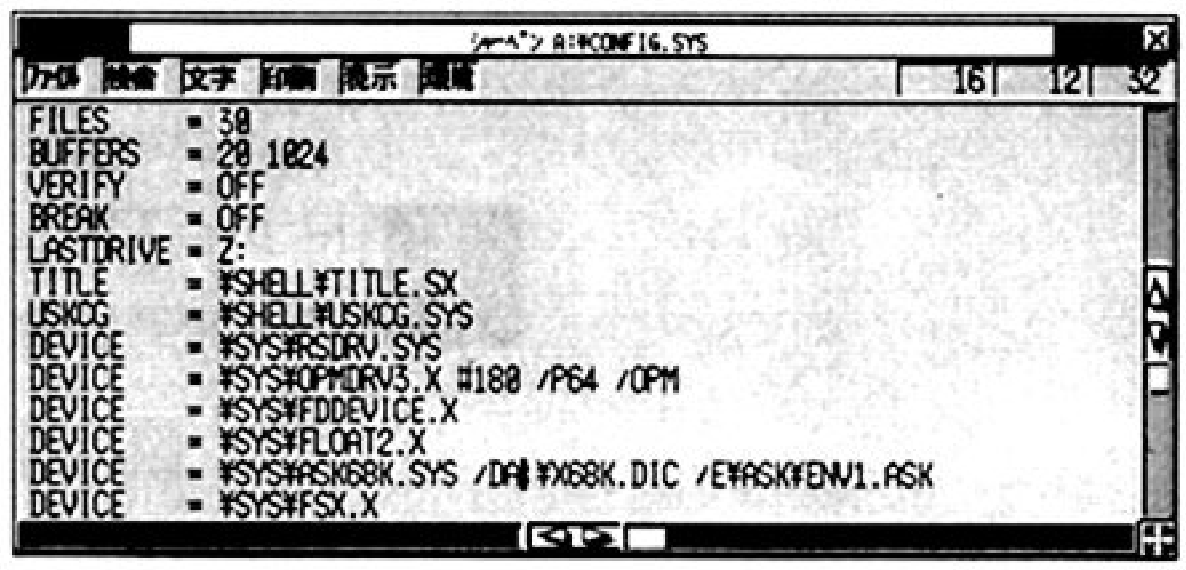


参照
『SX-WINDOW日本語マルチフォントエディタユーザーズマニュアル』

辞書ドライブ

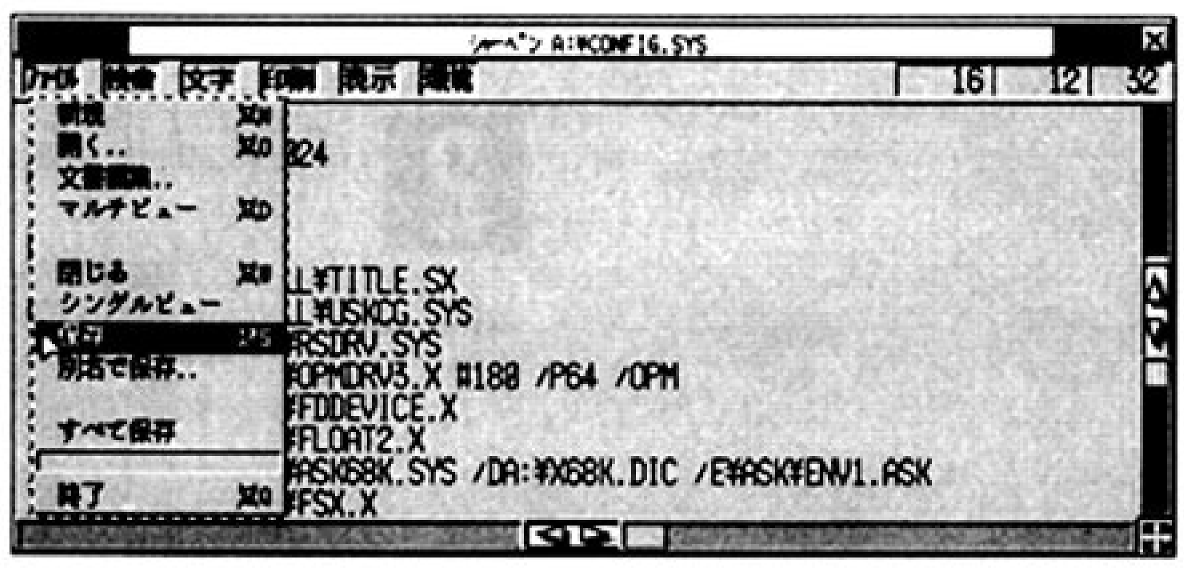
SX-WINDOWシステムディスクのCONFIG.SYSでは、辞書ドライブがドライブBになっています。フロッピーディスクから起動したときは、ハードディスクはC:以降になっていますが、ハードディスクから起動したときは、ハードディスクがA:以降になります。そこで、ハードディスクに辞書をコピーしたときは、「B:」を「A:」などに変える必要があります。

4 「DEVICE＝¥SYS¥ASK68K.SYS /DB：¥X68K.DIC /E¥ASK¥ENV1.ASK」の「B：」を「A：」に書き換えてください。



また、他のデバイスドライバなどのドライブ名やパス名も確認し、必要に応じて書き換えてください。

5 ファイル（ファイルアイコン）のポップアップメニューから **保存** を選ぶと、書きなおしたCONFIG.SYSファイルが保存されます。



6 クローズボタンを左クリックします。

7 ドライブアイコンのイジェクトボタンを左クリックして、フロッピーディスクを2枚とも取り出し、本体のリセットボタンを押します。ハードディスクから立ち上がり、デスクトップが表示されます。

> **注意** 旧バージョンのSX-WINDOWがインストールされているハードディスクに、新バージョンのSX-WINDOWをコピー（更新）する場合は、必ずコピー元の新バージョンで起動してからコピーしてください。
> 旧バージョンで起動して、その上で新バージョンをコピーすると、システムが正常に動作しなくなるときがあります。

参照
「日本語入力・辞書ユーティリティユーザーズマニュアル」

メモ 日本語のフロントプロセッサの環境ファイルを変えて、学習機能を設定することをお勧めします。

メモ ハードディスクからの起動について

ドライブアイコンの表示

ドライブアイコンの表示は、システムを起動したドライブが基準になります。

ハードディスクからシステムを起動したとき

ハードディスク →ドライブA
フロッピーディスクドライブ０→ドライブB
フロッピーディスクドライブ１→ドライブC

分割しているハードディスクからシステムを起動したとき

ハードディスク(領域１) →ドライブA
ハードディスク(領域２) →ドライブB
フロッピーディスクドライブ０→ドライブC
フロッピーディスクドライブ１→ドライブD

フロッピーディスクからシステムを起動したとき

フロッピーディスクドライブ０→ドライブA
フロッピーディスクドライブ１→ドライブB
ハードディスク →ドライブC

起動するドライブを特定するときは、デスクアクセサリアイコンのポップアップメニューから、コントロールパネル を選び、を左クリックし、「起動装置」を変えます。

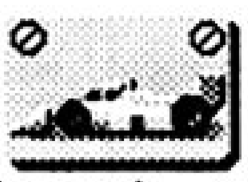
起動スイッチ
参照
「4-5 コントロールパネル」

複数の領域を確保したときは

複数領域を確保し各領域にシステムを転送したときは、「HDフォーマット.X」またはFORMATコマンドで設定された自動起動領域のシステムで立ち上がります。
領域を選んで立ち上げるときは、HELP を押しながら電源を入れる(またはリセットする)と、起動領域を選択する画面が表示されます。キーボードの↓、↑で領域を選んで↵を押します。一度領域を選ぶと、次回からその領域から自動的に起動します。

4-13 外字エディタ

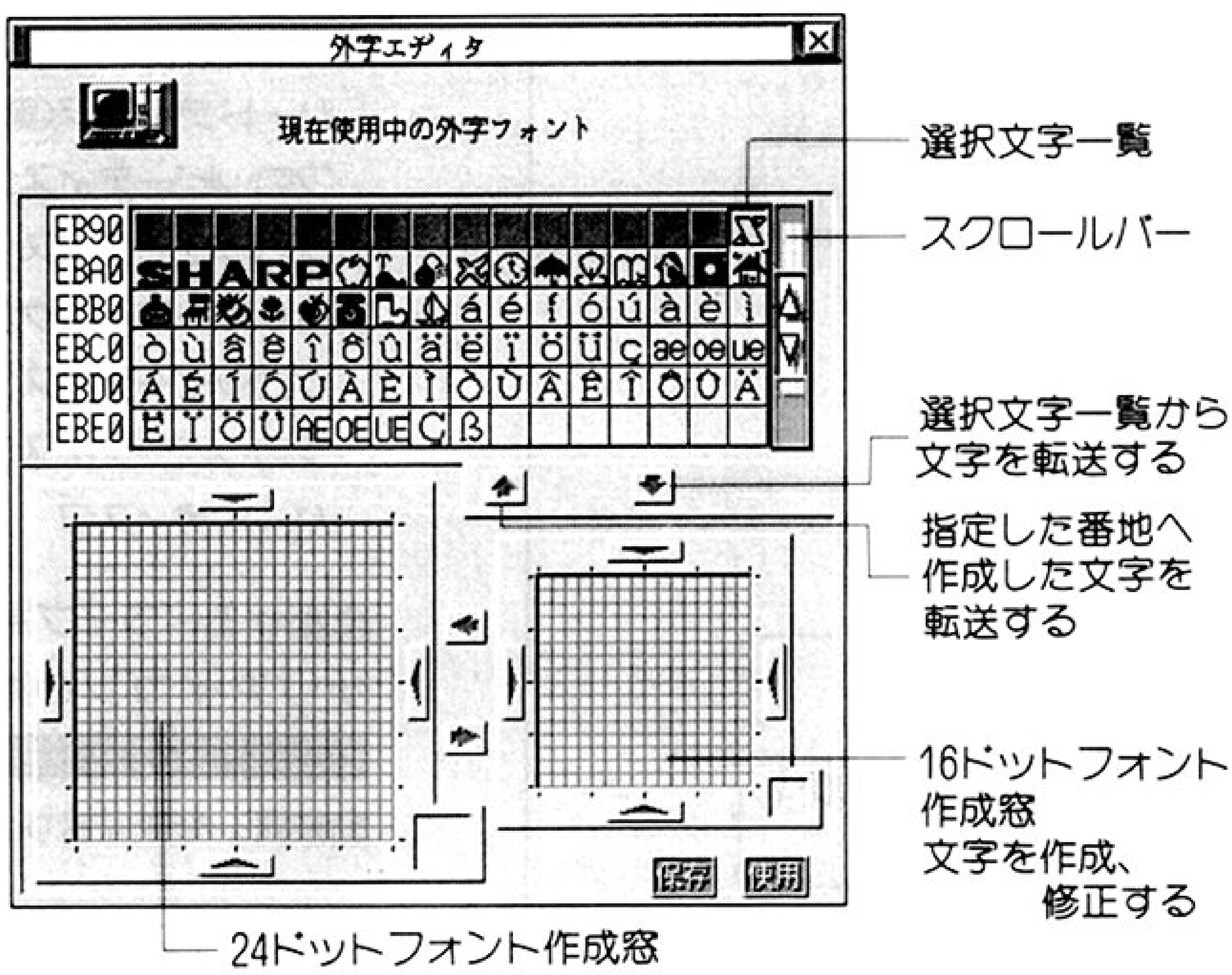
新しい文字やマークを作る



外字エディタ.X

外字エディタとは

新しい文字やマークを作るときは、「外字エディタ.X」を使います。
新しく作った文字は、「文字選択」や日本語入力のコード番号入力などで使うことができます。
アプリケーションディスク1にある「外字エディタ.X」を実行すると、次のようなウィンドウが表示されます。



外字エディタにファイルを読み込むには、次のようにします。

・外字エディタを起動し、ユーザー定義外字（USKCG.SYSなど）のファイルアイコンをドロップします。

外字エディタを起動したとき、ウィンドウ上部の文字選択一覧には、現在使用中の外字フォント（起動時、CONFIG.SYSで読み込んだ、USKCG.SYS などの外字ファイルの内容）が表示されます。

ユーザー定義外字の作成手順

ユーザー定義外字の作成手順は、次の通りです。

1 24×24ドットと16×16ドットの外字を、それぞれのフォント作成窓で作成します。

2 文字コードのEB9F番からEC9F番までの外字登録領域から、登録する番地を左クリックします。

3 を左クリックして、作成したフォントを選択した番地(ボタンが押されている番地)に登録します。

4 1 2 3 を繰り返して必要な外字を作成し、作成が終了したら［保存］を左クリックします。

5 ファイル名入力ウインドウに、登録するファイル名を入力して［実行］を左クリックします。

6 作成した外字をすぐに使用するときは、［使用］を左クリックしてください。

文字選択一覧表の使い方

文字選択一覧表の文字表示には次の3つの種類があります。

（青文字・青枠）……外字登録可能領域です。選択して編集することができます。（&HEB9F～&HEC9F）

……文字参照領域です。選択できますが編集はできません。

……表示不可能文字です。選択も編集もできません。



一覧表右側のスクロールバーにより、一覧表の表示をスクロールすることができます。また、スクロールバー内をポイントし、右プレスすると、左のようなポップアップメニューが表示されます。

ASCII……2バイト半角文字の先頭（&H8000）から一覧表を表示します。半角文字パターンの参照に利用できます。

記号……文字コードの&H8140から一覧表を表示します。JIS 第1水準非漢字の位置を表示します。

第1水準……文字コードの&H889Fから一覧表を表示します。JIS 第1水準漢字の位置を表示します。

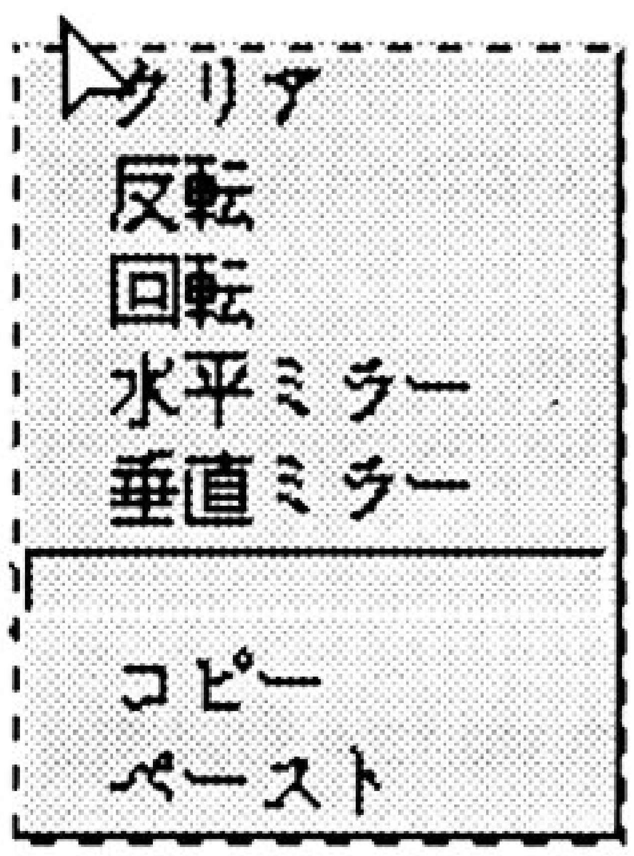
第2水準……文字コードの&H989Fから一覧表を表示します。JIS 第2水準漢字の位置を表示します。

外字……文字コードの&HEB9Fから一覧表を表示します。外字登録番地の位置を表示します。

漢字や記号を参考にして外字を作成するときは、参照する文字を文字選択一覧表から選択し（文字を左クリックして押された状態にする）てから、を左クリックします。選択した文字のフォントがフォント作成窓に表示されます。

フォント作成窓の使い方

フォント作成窓内をポイントして左クリックすると、フォント作成窓の中に点が描かれます。
点が描かれているところを左クリックすると、描かれている点を消すことができます。このようにフォント作成窓の中に点を描くことによって外字を作成することができます。また、それぞれのフォント作成窓の右下に、実際の大きさの文字が表示されます。
外字エディタウィンドウ内(スクロールバー以外)をポイントし、右プレスすると、左のようなポップアップメニューが表示されます。



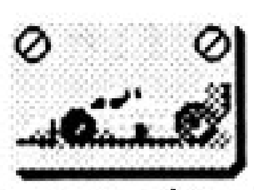
クリア……フォント作成窓内を消去します。
反転…………作成したフォントの白黒を反転させます。
回転…………作成したフォントを右回りで90度回転させます。
水平ミラー…作成したフォントの左右を裏返します。
垂直ミラー…作成したフォントの上下を裏返します。
コピー………作成したフォントのイメージデータをクリップボードにコピーします。
ペースト……クリップボードにコピーしたフォントのイメージデータを、フォント作成窓にペーストします。

24×24ドットフォント作成窓内で表示したポップアップメニューは、24×24ドットフォント作成窓のみに、16×16ドットフォント作成窓内で表示したポップアップメニューは16×16ドットフォント作成窓のみに、それ以外の外字ウィンドウ内位置で表示したポップアップメニューは、24×24ドット、16×16ドット両方のフォント作成窓に対して実行されます。**コピー**、**ペースト** は24×24ドット、または16×16ドットのどちらかでしか行なえません。

> **メモ** 外字エディタで作成した外字は、ディスクに保存しただけでは「文字選択」で即座に使用することができません。すぐに使用するときは **使用** を左クリックして、起動中のシステム(メモリ上)に登録してください。

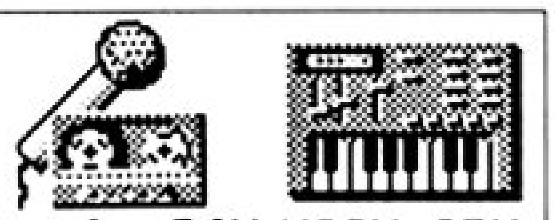
4-14 サウンド

音楽データの演奏



音楽ソフトなどで作成した音楽や音のデータ再生するには、「サウンド.X」を使います。

音楽ファイルを再生する



サンプル用のデータファイル

拡張子に「.OPM」か「.PCM」の付いているファイルを再生するとき

- ファイルアイコンを左ダブルクリックします。
- 「サウンド.X」を実行して開いた「サウンド」ウィンドウに、ファイルアイコンをドロップします。

拡張子に「.OPM」か「.PCM」の付いていないファイルを再生するとき

- 「サウンド.X」を実行して開いた「サウンド」ウィンドウに、ファイルアイコンをドロップします。



録音された形式に合わせて、PCMかOPMを左クリックします。

PCM

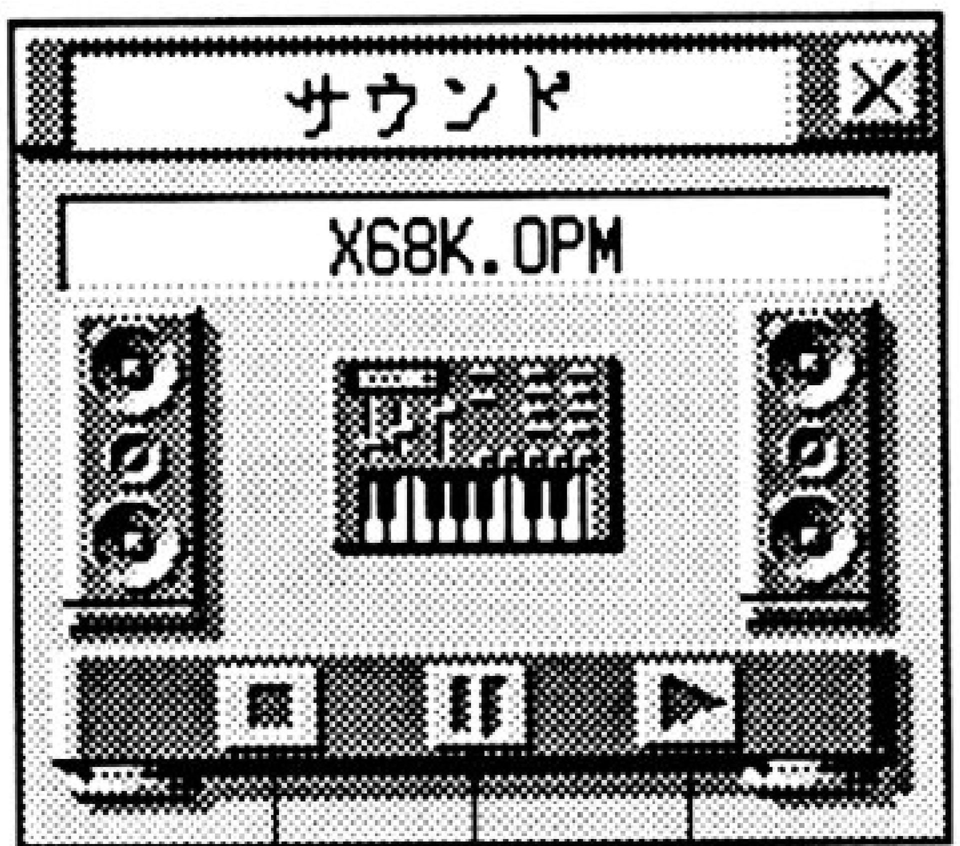
PCM音源や合成音声を録音したファイルを再生するときに左クリックします。

OPM

FM音源やMML音楽演奏などを録音したファイルを再生するときに左クリックします。

「サウンド」ウィンドウの使い方

「サウンド.X」では、次のように操作できます。



再生を停止する　　再生する
再生を一時停止する(OPMファイルのみ)

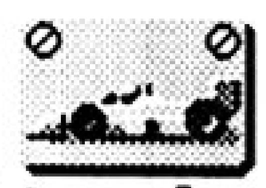
メモ
・OPMファイルを再生するには、CONFIG.SYSにOPMDRV3.Xを登録する必要があります。

DEVICE=¥SYS¥OPMDRV3.X

・「サウンド.X」を同時に複数実行することはできません。

4-15 カレンダー

カレンダーを表示する



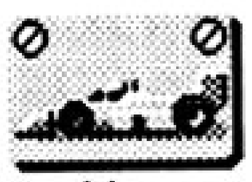
カレンダーを表示するには、「カレンダー.X」を実行します。

「カレンダー.X」を実行すると、次のようなウィンドウが表示されます。



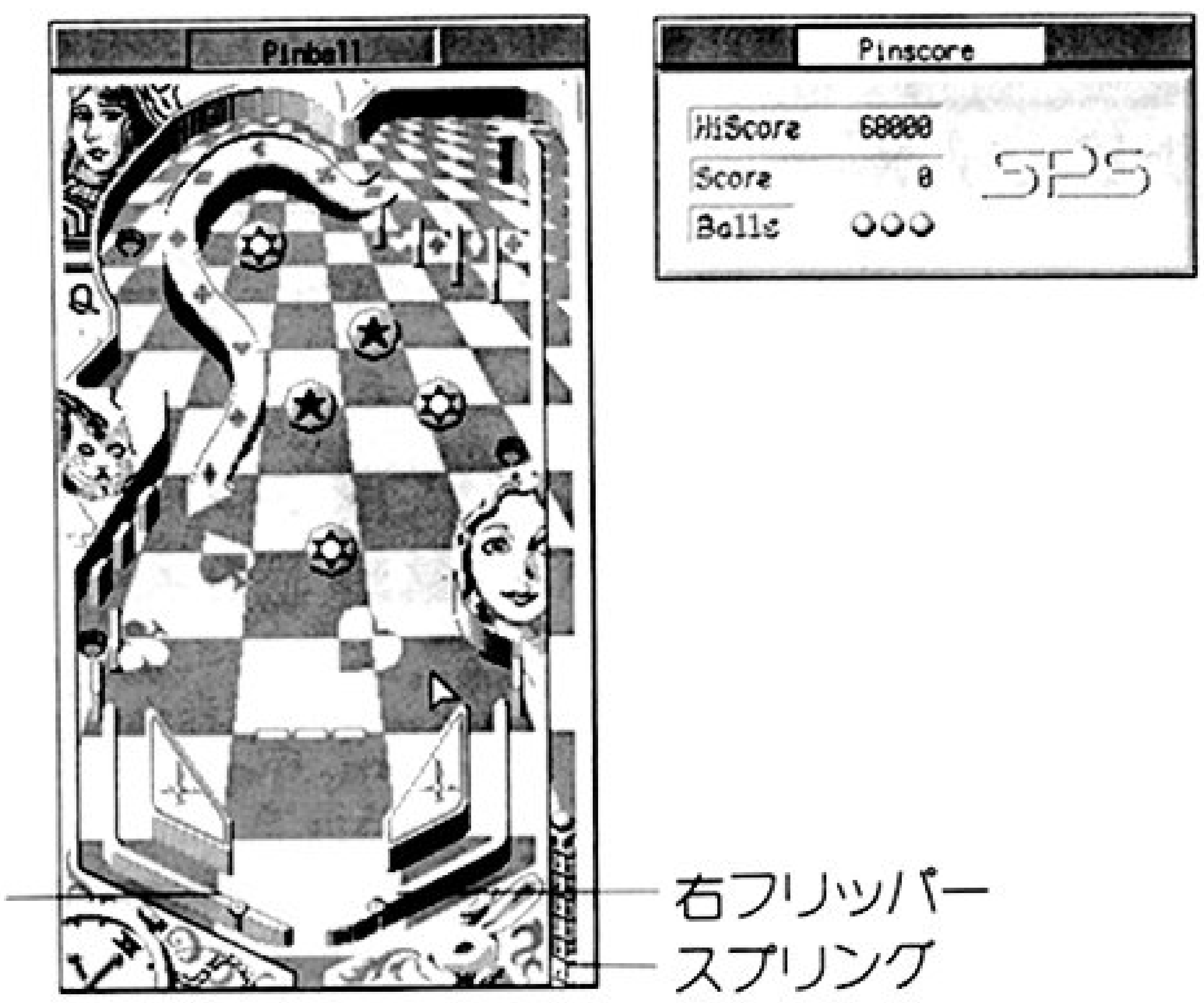
4-16 ピンボール

ゲームで遊ぶ



ピンボール.X

「ピンボール．X」を実行すると、ピンボールゲームができます。



ゲームを一時停止するには

ほかのウィンドウを開くか、アクティブにすると、ゲームは一時停止します。

ゲームを終了するには

クローズボタンを左クリックします。スコアもクリアされます。

マウスで遊ぶには

マウスを使用してピンボールを行うときは、ポインタを「Pinball」ウィンドウ上に移動します。
操作方法は、次の通りです。

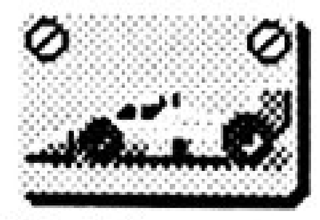
スプリング………右または左プレスします。
プレスする時間が長いほど、強く引くことができます。
右フリッパー……右クリックします。
左フリッパー……左クリックします。

ジョイスティックで遊ぶには

スプリング………AまたはBボタンを押し続けます。
ボタンを押し続ける時間が長いほど、強く引くことができます。
右フリッパー……Aボタンを押します。
左フリッパー……Bボタンを押します。

4-17 ツリービューア

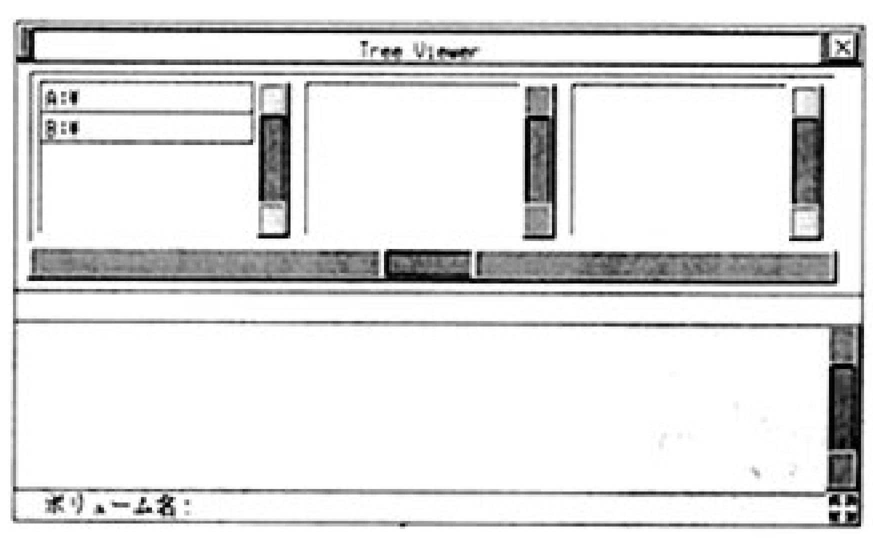
ディレクトリのツリー構造を見る



ツリービューア.X

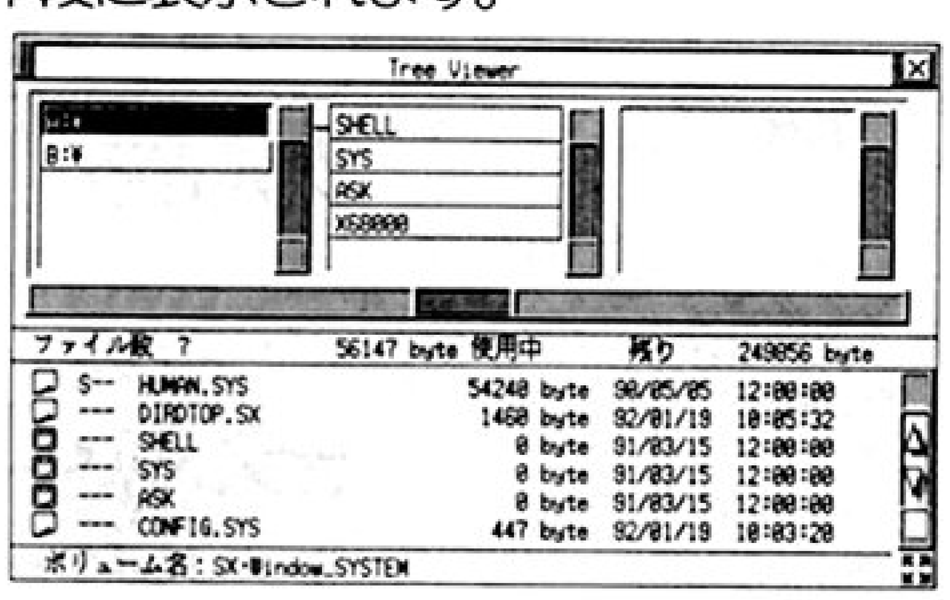
ディスクの中のディレクトリ構造や、ファイルのサイズ、タイムスタンプなどを見ることができると、大量のファイルの管理などにたいへん便利です。これらの情報を見ることができるのが、ツリービューアです。
ツリービューアの使い方は、次の通りです。

1 アプリケーションディスクにある「ツリービューア.X」を実行すると、次のようなウィンドウが表示されます。



上段のツリー表示部分はディレクトリ構造を示します。左端の列にドライブが並んでいます。

2 見たいドライブを左クリックすると、そのドライブのルートディレクトリのファイル情報が下段に表示され、その中のディレクトリだけが上段のツリー表示の中央の列に表示されます。
このディレクトリのリストを左クリックすることにより、順次下層のディレクトリをたどっていくことができます。
また、選択されたディレクトリのファイル情報一覧が、ウィンドウ下段に表示されます。

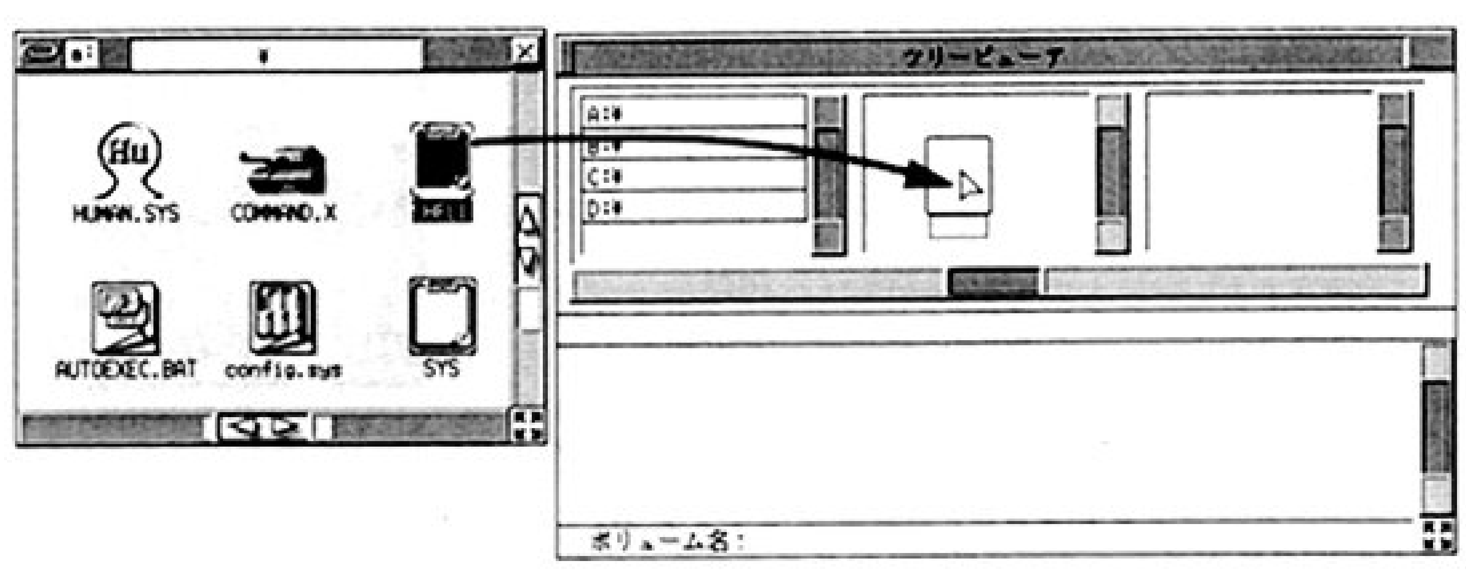


たどった途中のディレクトリは白地で表示され、現在下段に内容が表示されているディレクトリは、反転表示されます。

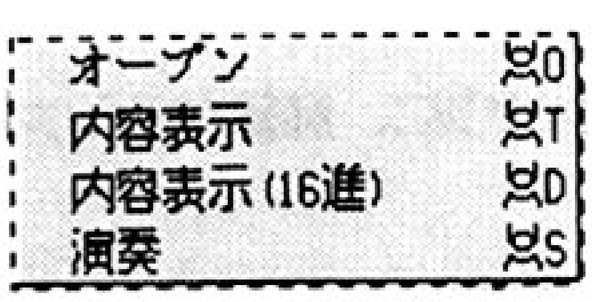
3 下段のファイル情報一覧を左クリックすると、1つだけファイルを選択することができ、この状態は、ツリービューアやアプリケーションの対象となります。また、ファイルが選択されていない場合は、現在開いているディレクトリ(ツリー表示で反転しているディレクトリ)のディレクトリが対象となります。

4 下段ファイル情報一覧の、実行形式のファイル名(拡張子が.Xのファイル)や、実行形式のファイルがアイコンに登録されているデータファイル名(拡張子が.PIXや.OPMなどのファイル)を左ダブルクリックすると、実行することができます(ディレクトリウィンドウのファイルアイコンを、左ダブルクリックしたときと同じ結果が得られます)。また、下段に表示されたディレクトリ名を左ダブルクリックすると、対象のディレクトリウィンドウをアイコン表示で開くことができます。

5 ディレクトリアイコンをドロップすると、そのディレクトリの内容を一覧で表示します。



「ツリービューア」ウィンドウの上で表示されるポップアップメニューには、次のようなものがあります。



オープン…………選択されたファイルの実行、または、選択されたディレクトリをアイコン表示で開きます。

内容表示…………選択されたファイルの内容を表示します。

内容表示(16進)……選択されたファイルの内容を、16進数の数値で表示します。

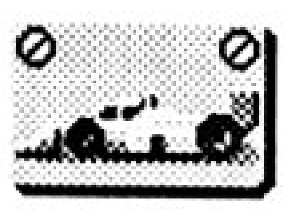
演奏…………選択されたファイルがOPM形式かPCM形式の音声データのときは、演奏することができます。

なお、このメニューの内容は、メニューメンテで変更できます。メニューメンテでウィンドウ用のメニュー番号217番が、ツリービューアのポップアップメニューとなっています。

参照
「4-9　メニューメンテ」

4-18 スタートアップメンテ

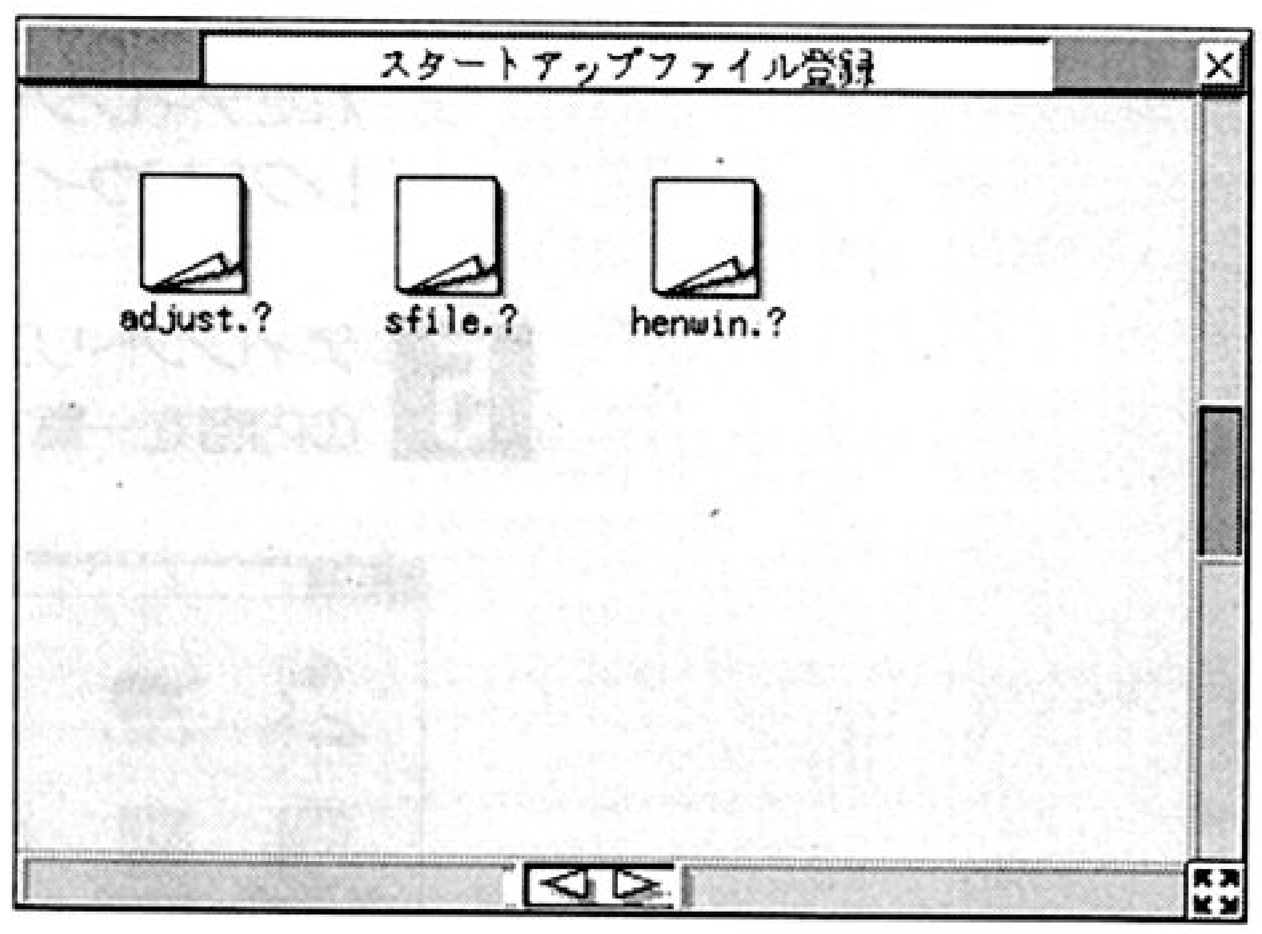
初期化・常駐ソフトを登録する



スタートアップメンテ.X

日本語入力のウィンドウを表示するプログラムや、画面スクロールを実行するプログラム、フォントマネージャなどは、SX-WINDOWのアプリケーションを実行する前に、起動する必要があります。そのようなプログラムを登録するのがスタートアップメンテです。

アプリケーションディスクにある「スタートアップメンテ.X」を実行すると、次のようなウィンドウが表示されます。



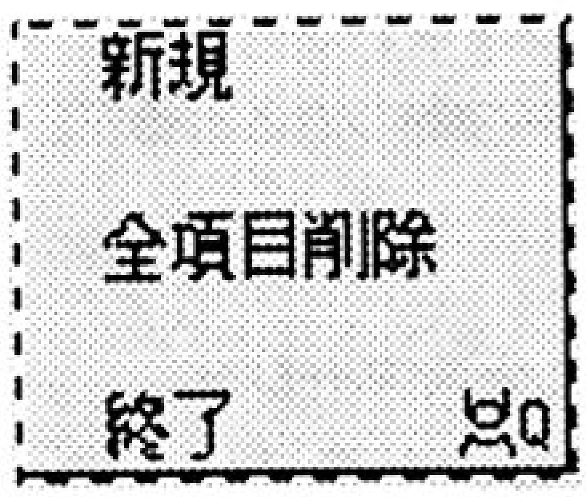
スタートアップメンテにプログラムを登録する

スタートアップメンテにファイルを登録するには、次の2つの方法があります。



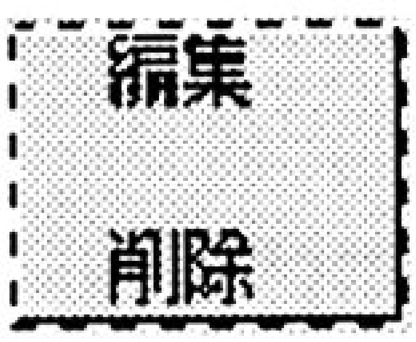
- 開いた「スタートアップメンテ」ウィンドウに、登録するファイルアイコンをドロップします。
- 開いた「スタートアップメンテ」ウィンドウ上のポップアップメニューから**新規**を選び、ファイル名やプログラム名、実行オプションなどを入力します。

「スタートアップメンテ」ウィンドウ上で表示されるポップアップメニューには、次のようなものがあります。



「スタートアップメンテ」ウィンドウ内のアイコンが選択されていないとき

新規……………ファイル名やコマンド名、実行オプションなどを入力して、新規に登録します。
全項目削除……すべての項目を削除します。
終了……………スタートアップメンテの作業を終了します。クローズボタンを左クリックしたときと同じ動作をします。



「スタートアップメンテ」ウィンドウ内のアイコンが選択されているとき

編集……………選択されているアイコンの登録内容を編集することができます。実行すると、ファイル名やコマンド名、実行オプションなどを編集するウィンドウが表示されます。
削除……………選択されているアイコンを削除します。

メモ 「スタートアップメンテ」で登録するプログラムについて

●HENWIN.X……………変換ウィンドウ
日本語入力のための変換ウィンドウをつかさどるプログラム。

●IFM.X……………………フォントマネージャ
外部フォントの使用や、ROMフォントのスムージングなどを行うプログラム（工場出荷時では、登録されておりません）。

●IVM.X……………………ビデオマネージャ
グラフィックデータの圧縮・伸長や動画の時間管理などをつかさどるプログラム（工場出荷時では、登録されておりません）。

●adjust.r………………実画面モードの管理
実画面モードのときに、画面スクロールするプログラム。
実画面モードの設定は「画面モード.X」で行います。

画面スクロールのパラメータ
adjust.rはポップアップメニューからも実行することができます。ポップアップメニューに登録する場合、実画面モードのときに、次のパラメータが使用できます。

-s1	画面スクロールしない
-s0	画面スクロールする
-s-1	スクロールモードを交互に変更する

参照
「4-9　メニューメンテ」

メモ ●sfile.r………………ファイル検索を制御する

ファイル検索するパスやドライブを制限したり、検索する結果ファイルが見つからなかったパスを記憶してそのパスを優先的に検索するようにするプログラム。
検索の制御は次のような実行オプションをスタートアップメンテで指定することで行います。

-s0　接続されているすべてのドライブのすべてのディレクトリ内を検索します。学習機能を持っているので、検索頻度の高いディレクトリ(パス)を優先的に検索するようになります。

-s1　学習したパスを含むドライブのみを検索します。

-s2　学習したパスのみを検索します。
学習済のパスのみ検索するので新たにパスは学習されません。

-p(パス名)検索パスを、指定したパス名で初期化します。

-h　検索パスを、Human68kの環境変数PATHで、初期化します。

sfile.rはポップアップメニューからも実行することができます。
-p（パス名）や-hなどの検索パス初期化スイッチは、主にポップアップメニューで使用するものです。
例　A：¥SHELLとA：¥SYSのみを検索するように設定するとき
-s1 -pA：¥SHELL；A：¥SYS

メモ 新規、編集や削除した内容はSX-WINDOWの終了時にシェル環境データの変更を保存する操作をすることで、BUILTIN.LBという名のファイルに保存されます。

4 付属アプリケーションの使い方

4-19 フォントマネージャ

フォントの使用環境を設定する

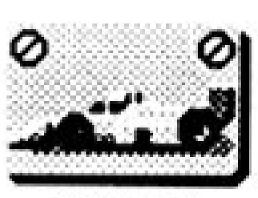
フォントマネージャ

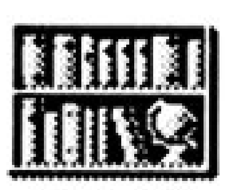
アウトラインフォントなどを管理する、基本的なプログラム。マルチフォントをサポートするアドインソフトです。

フォントマネージャとは

フォントマネージャは、画面にベクトルフォントやその他のアウトラインフォントを描画することができます。また、漢字のアウトラインフォントがなくても、拡大時には本体内蔵のROMフォントのスムージング、曲線アウトライン化を行い、可能な限り滑らかな文字で表示します。
これらの機能は今までのソフトを変更することなく、使用することができます。
また、文字フォントの展開プログラムはフォントファイルに付属することができるので、フォントマネージャ自体を変更することなく、新たなフォントファイルフォーマットにも対応することができます。

フォントマネージャは以下の2つのファイルからなっています。


IFM.X


IFM.LB

IFM.X ………フォントマネージャ本体
IFM.LB ………フォントマネージャのリソースファイル

> メモ IFM.XとIFM.LBは、同じディレクトリ内に置いてください。

「書体倶楽部」は株式会社Zeitの商標です。

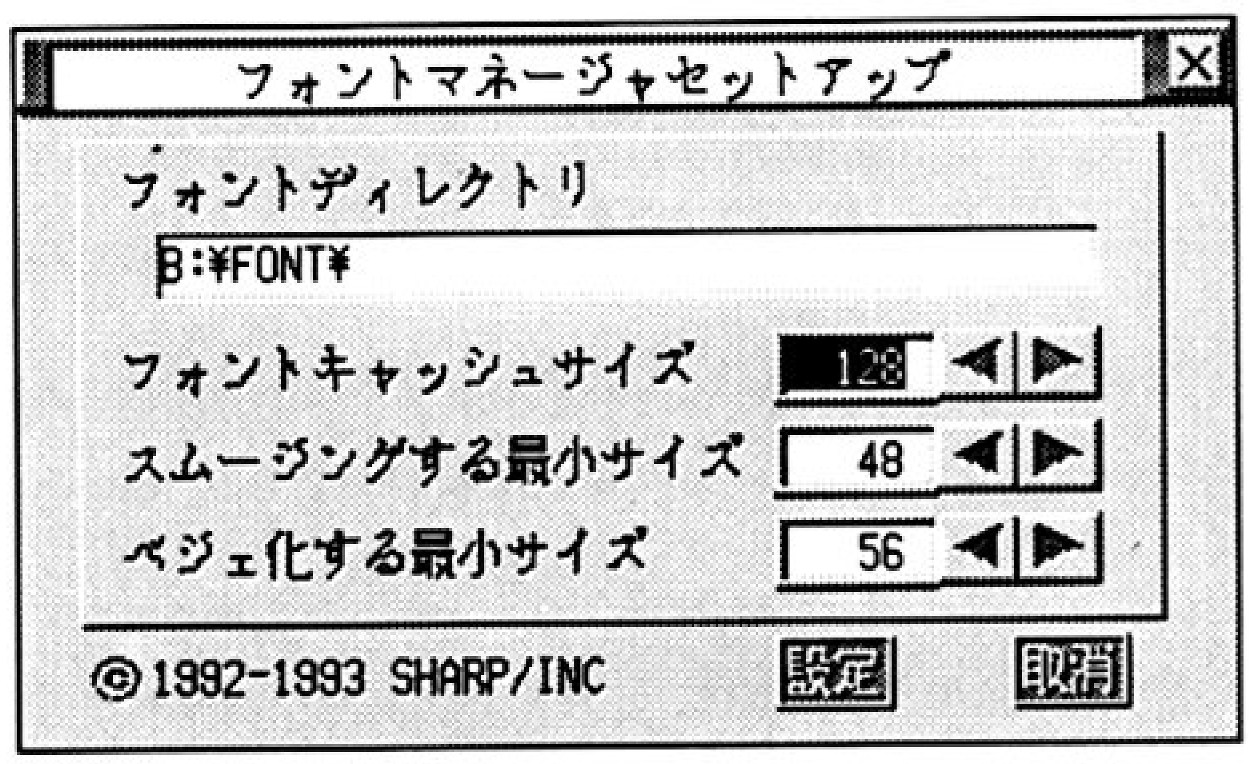
使用することのできるフォントファイル

現在フォントマネージャは、以下のフォントファイルに対応しています。

IFM フォントファイル	拡張子がIFMのもの
Zeitの書体	書体倶楽部のフォント

フォントマネージャの設定

SX-WINDOWシステムディスクの「SHELL」という名のディレクトリ内にある「IFM.X」を実行すると、次のようなウィンドウが表示されます。



フォントキャッシュのサイズ…フォントのキャッシュとして確保するメモリのサイズ(キロバイト単位)。フォントを展開したデータを保存しておく場所です。同じフォントタイプ、サイズ、スタイルの文字は、キャッシュに入っていると2回目以降の展開時間が不要になりますので効率よく描画を行うことができます。キャッシュサイズが大きいほど、フォントの描画を効率よく行うことができます。使用頻度とメモリの容量によって適当なサイズに設定してください。
起動してからでも変更できます。

IFM.Xの実行

「スタートアップメンテ」ウィンドウにIFM.Xが登録されていない場合(工場出荷時)、最初の実行ではフォントマネージャが組み込まれ、ウィンドウは表示されません。2回目の実行から右記のウィンドウが表示されます。

参照
「4-18 スタートアップメンテ」

フォントキャッシュのサイズ

キャッシュメモリのサイズは100キロバイト程度必要です。25キロバイト以下には設定できないようになっています。

スムージングとベジェ

スムージングとベジェ化は、処理に時間がかかるため、この2つの値を大きくすることで速度を向上させることができます。

スムージングする最小サイズ…SX-WINDOWのフォントマネージャは、本体のROMフォントをスムージング(直線近似)する機能があります。ここでは、スムージングを利用するフォントの最小サイズを設定してください。小さなフォントに対してスムージングを行うと、フォントが見づらくなることがあります。48ドットフォントよりも小さいフォントは、スムージングをしない方がきれいなフォントを表示します。

ベジェ化する最小サイズ………SX-WINDOWのフォントマネージャは、本体のROMフォントのアウトラインを抽出して、ベジェ曲線で近似し、それを拡大する機能があります。ここではベジェ化機能を利用するフォントの最小サイズを設定してください(25ドット以上)。約80ドットを越えるサイズは、ベジェ化することにより美しい文字になります。なお、ベジェ化のためのアウトライン抽出は、スムージング後に行いますので、ベジェ化する最小サイズは、スムージングする最小サイズよりも大きい必要があります。

標準で装備されているフォントデータはベクトルフォントのデータです。

フォントディレクトリ…………フォントマネージャは、本体のROMフォント以外に外部フォントが使用できます。文字フォントデータのファイルがあるディレクトリを設定してください。

メモ メインメモリの一部を、RAMディスクとしてフォントデータを格納して使用するときと、フォントのキャッシュメモリとして確保するときでは、フォントのキャッシュメモリとして確保した方が、効率的にフォントを使用することができます。

メモ フォントマネージャはフォントファイルを外部ファイルの形で持ちますので、最初にフォントを読み込むときに時間がかかります。また、フォントファイルの入ったディスクがイジェクトされると、キャッシュメモリの内容と登録された情報が、すべて解除されます。フォントのデータファイルは、なるべく動作の速いハードディスクなどの記憶装置に格納することをお勧めします。

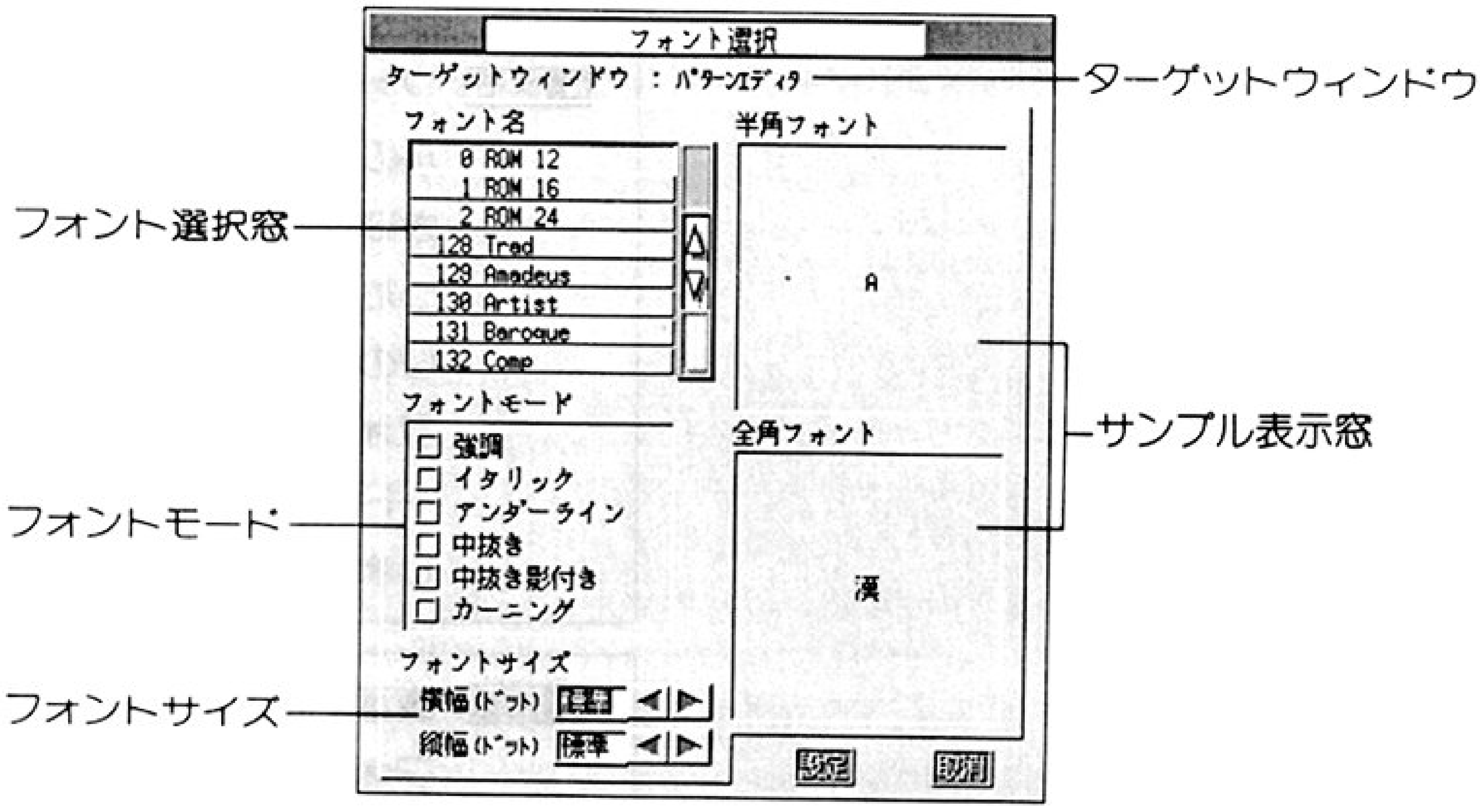
注意 表示中のフォントのフォントファイルを削除したり、フォントファイルのあるディスクをイジェクトしたりすると、ウィンドウを正しく表示しなくなる場合があります。

4-20 フォント選択

使用するフォントを設定する

「パターンエディタ」ウィンドウの（フォント選択ボタン）を左クリックすると、「フォント選択」ウィンドウが表示されます。

「フォント選択」ウィンドウでは、フォントのタイプやサイズ、スタイルを設定することができます。



次に「フォント選択」ウィンドウの使い方について説明します。

ターゲットウィンドウ……「フォント選択」ウィンドウを呼び出したウィンドウの名前（パターンエディタ）が表示されています。「フォント選択」ウィンドウで設定された内容が反映されるウィンドウです。

フォント選択窓…………使用できるフォントの一覧が表示されます。
使用するフォント名を左クリックして選択すると、サンプル表示窓に表示されます。

フォントモード……………フォントのモードを設定します。フォント選択では、強調、イタリック、アンダーライン、中抜き、中抜き影つき、およびカーニングの設定ができます。カーニングとは、アウトラインフォントの文字間を調整する機能です。

例：ｉとｊを表示したとき

カーニングOFF　カーニングON

i j　　*ij*

それぞれのチェックボックスをチェックすると、装飾のイメージをサンプル表示窓で確認できます。

フォントサイズ……………フォントのサイズを設定します。

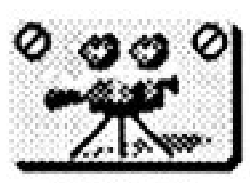
それぞれの内容を設定し、[設定]を左クリックすると、パターンエディタウィンドウに入力するフォントが変更されます。このあと文字を入力すると設定したフォントで表示されます。

参照
「4-19　フォントマネージャ」
「4-18　スタートアップメンテ」

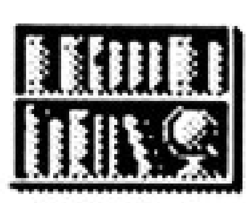
> **注意** フォントマネージャ(IFM.X)が登録されていなければ、文字フォントデータを使用することができません。文字フォントデータを使用するときは、スタートアップメンテでフォントマネージャ(IFM.X)を登録してください。

4-21 ビデオマネージャ

画像データの圧縮伸張や動画再生をサポートする



IVM.X



IVM.LB

IVM.Xの実行

「スタートアップメンテ」ウィンドウにIVM.Xが登録されていない場合（工場出荷時）、最初の実行ではビデオマネージャが組み込まれ、ダイアログは表示されません。
２回目の実行から右記のダイアログが表示されます。

参照
「４－18スタートアップメンテ」

ビデオマネージャとは

ビデオマネージャは、画像データの圧縮伸張と動画を表示するときの時間管理を行うプログラムです。
グラフィックウィンドウ上で表示されるキャンバス.XやCGビジョン.Xなどのウィンドウ上で、65,536色グラフィックの表示や動画の再生をすることができます。

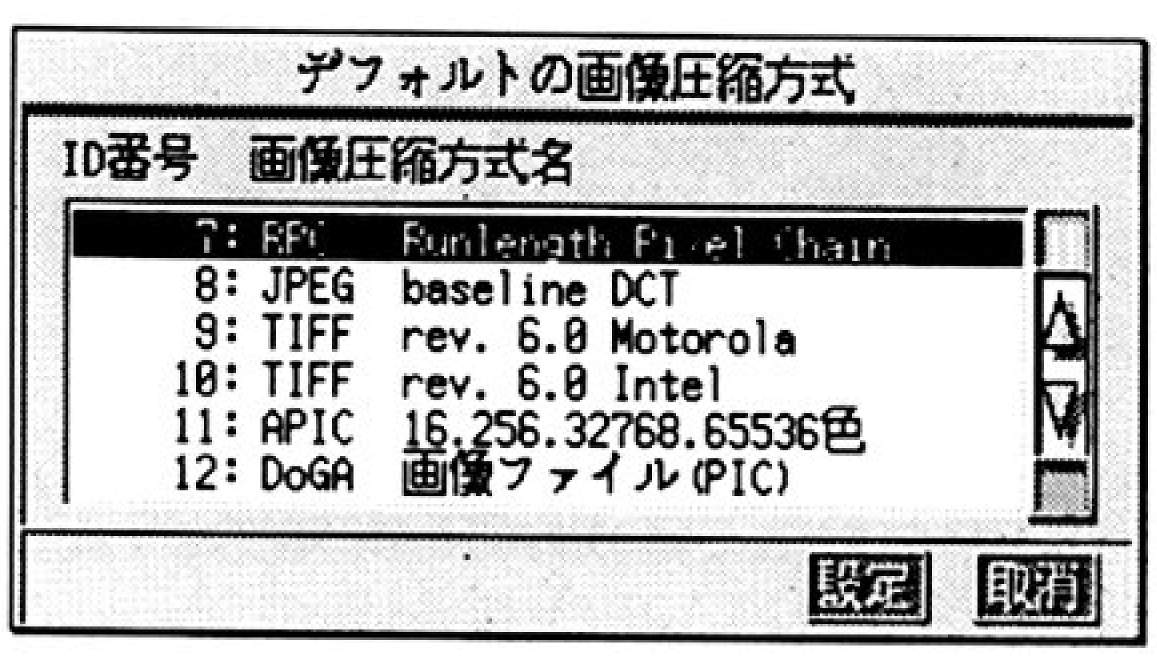
ビデオマネージャは、以下の２つのファイルからなっています。

IVM.X…………ビデオマネージャ本体
IVM.LB………ビデオマネージャのリソースファイル

メモ IVM.XとIVM.LBは同じディレクトリ内の置いてください。

デフォルトの画像圧縮方式の設定

ビデオマネージャが標準（デフォルト）で使用する画像圧縮方式を選択して設定することができます。
SX-WINDOWシステムディスクの「SHELL」という名のディレクトリ内にある「IVM.X」という名のファイルアイコンを左ダブルクリックすると、次のようなダイアログが表示されますので、表示されている方式の中から選択し、設定 を左クリックしてください。

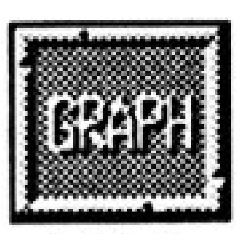


4-22 グラフィックウィンドウ(GRW.X)

65,536色を表示する

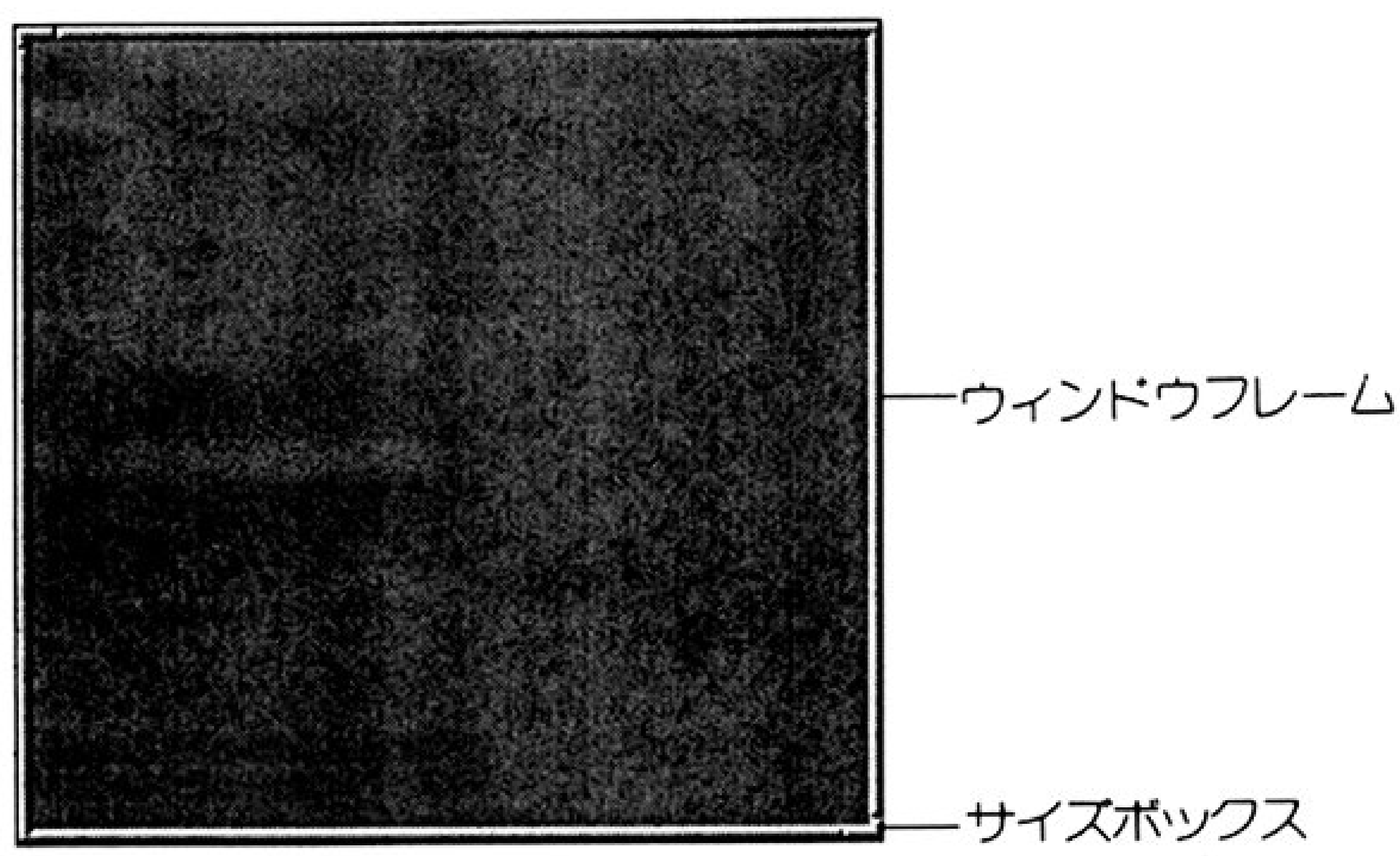
SX-WINDOW ver.3.0では、768×512ドットモードでも65,536色のグラフィックを512×512ドットの範囲内で表示することができます。この512×512ドットの65,536色表示領域のことを「グラフィックウィンドウ」といいます。このグラフィックウィンドウ上で開く「キャンバス」ウィンドウや「CGビジョン」ウィンドウで、65,536色グラフィックなどを表示することができます。

グラフィックウィンドウを開く

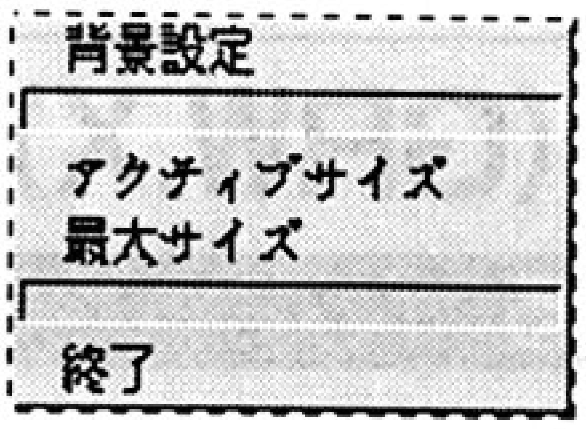


GRW.X

アプリケーションディスク1の中の「GRW.X」を左ダブルクリックすると、次のようなウィンドウが表示されます。



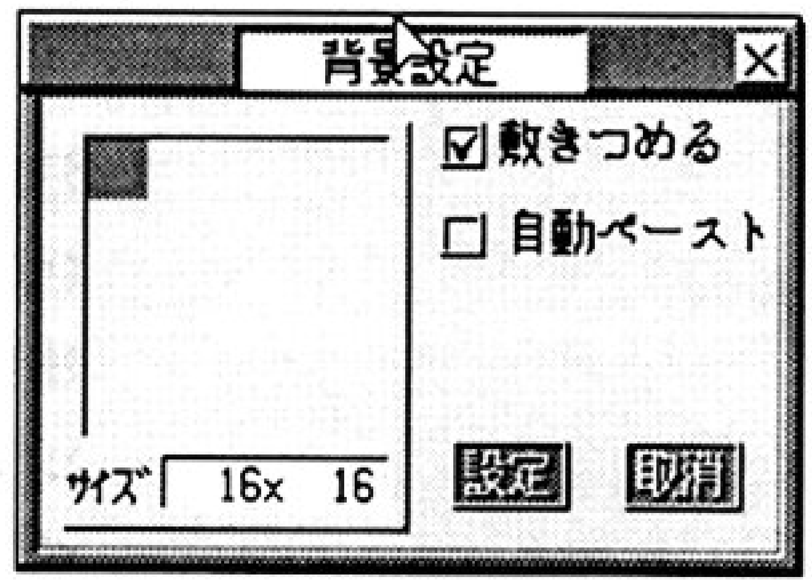
左上と右下のコーナーを左ドラッグすると、ウィンドウサイズを変更することができます。ウィンドウのフレーム部分を左ドラッグすると、ウィンドウを移動することができます。



ウィンドウ内で右プレスすると、次のようなポップアップメニューが表示されます。

背景設定 ……グラフィックウィンドウ内の背景を設定します。

背景設定 を選択すると、次のようなウィンドウが表示されます。



パターンエディタなどで作ったイメージデータをコピーし、このウィンドウにペーストするか、グラフィックデータのアイコンをドロップします。

「敷きつめる」をチェックすると、ウィンドウいっぱいにパターンを繰り返して敷きつめます。「敷きつめる」をチェックしていないときは、背景設定ウィンドウの位置にイメージデータを貼り付けます。

「自動ペースト」をチェックすると、データをコピーやカットして、クリップボードに格納するだけで自動的にペーストします。

アクティブサイズ …グラフィックウィンドウ内で、1番上に表示されているウィンドウのサイズに合わせて、グラフィックウィンドウを縮小します。

最大サイズ …グラフィックウィンドウを512×512ドットの最大サイズに拡大します。

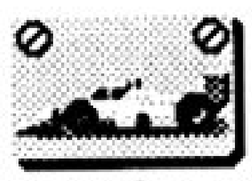
終了 …………グラフィックウィンドウを終了します。

グラフィックウィンドウ内に「キャンバス」ウィンドウや「CGビジョン」ウィンドウが表示されているときは、終了することができません。

> **メモ** SHIFT を押しながらポップアップメニューを表示すると、グラフィックウィンドウ内に表示されているウィンドウのタイトル名が表示されます。

4-23 キャンバス

グラフィックデータを表示する



SX-WINDOW上でグラフィックデータを表示するとき、「キャンバス.X」を使います。

「キャンバス」ウィンドウは、65,536色モード時では、グラフィックウィンドウの中にオープンされます。

「キャンバス」ウィンドウに表示できるファイルは、次の通りです。

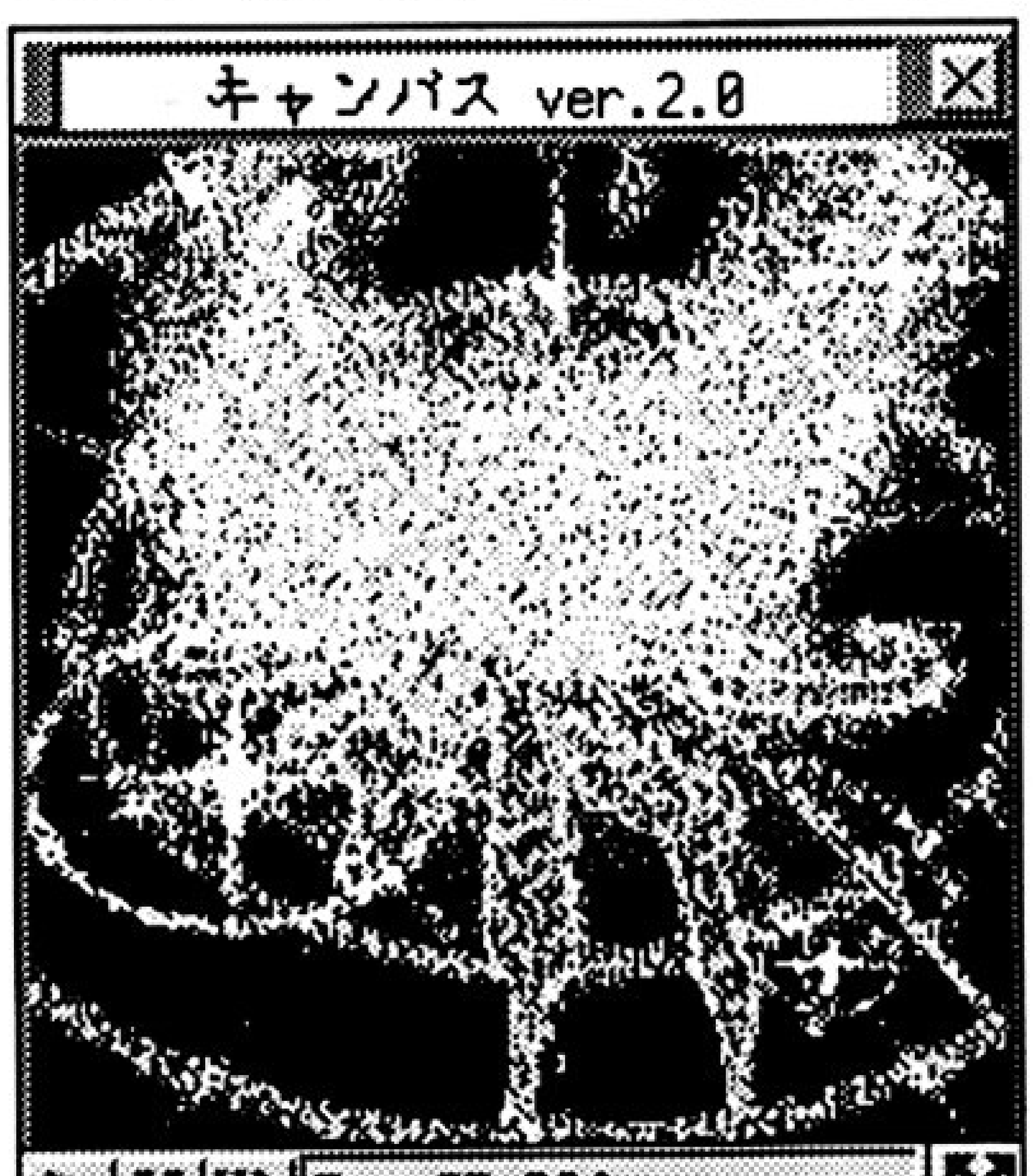
- 「.PIX」、「.PNT」などのSX-WINDOWのキャンバスフォーマット
- 「GL3」、「GL0」などの、X-BASICのグラフィックデータフォーマット
- その他、IVM.Xがサポートするグラフィックデータ

512×512ドットのグラフィックウィンドウの中で、一度に複数のグラフィックファイルを表示することができます。

アプリケーションディスク2には、サンプル用のグラフィックファイルが入っています。

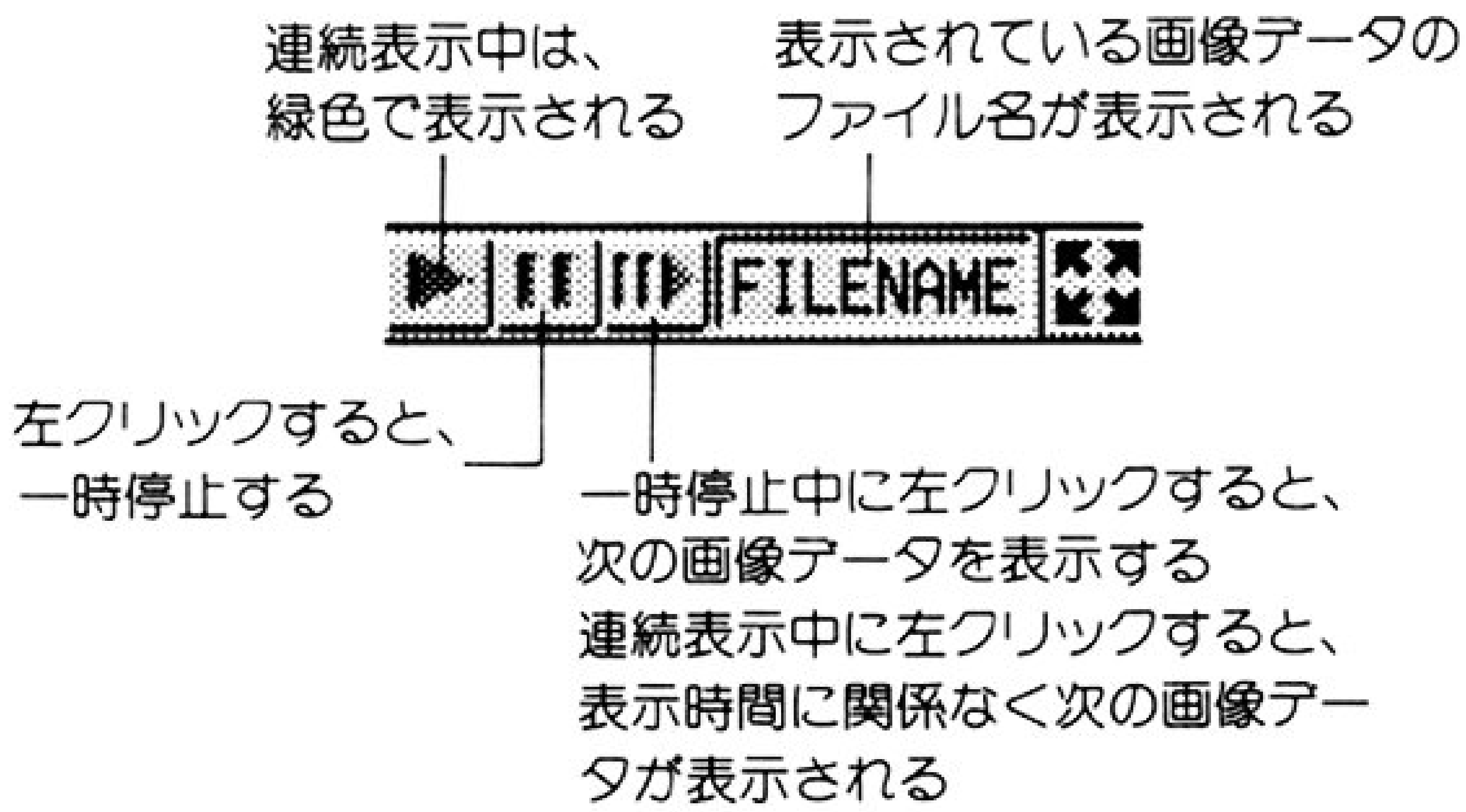
キャンバスにグラフィックを表示する

- 拡張子が「.PIX」などのファイルアイコンを左ダブルクリックします。
- 「キャンバス.X」を実行して開いたキャンバスウィンドウに、グラフィックのファイルアイコンをドロップします。



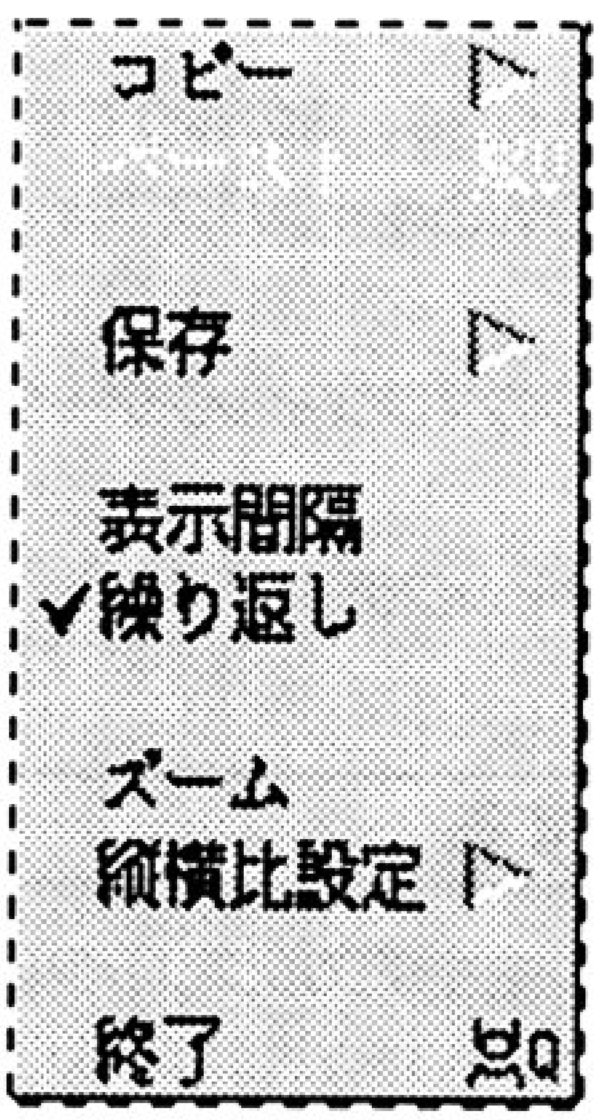
複数のグラフィックを連続表示する

「キャンバス」ウィンドウに複数のグラフィックデータファイルのアイコンをドロップすると、ドロップされたデータが連続して表示されます。



「キャンバス」ウィンドウのポップアップメニュー

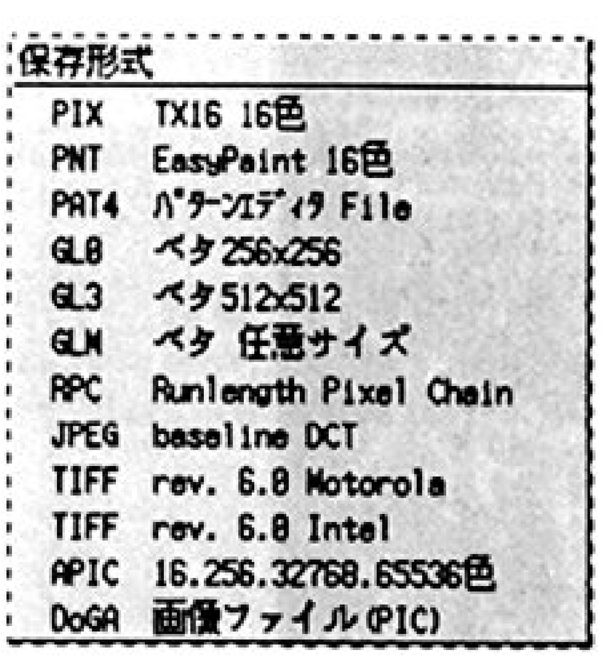
「キャンバス」ウィンドウ内で右プレスすると、次のようなポップアップメニューが表示されます。



コピー ……………… ここを選択して表示されるポップアップメニューから選択したフォーマットで、グラフィックデータをクリップボードに格納します。

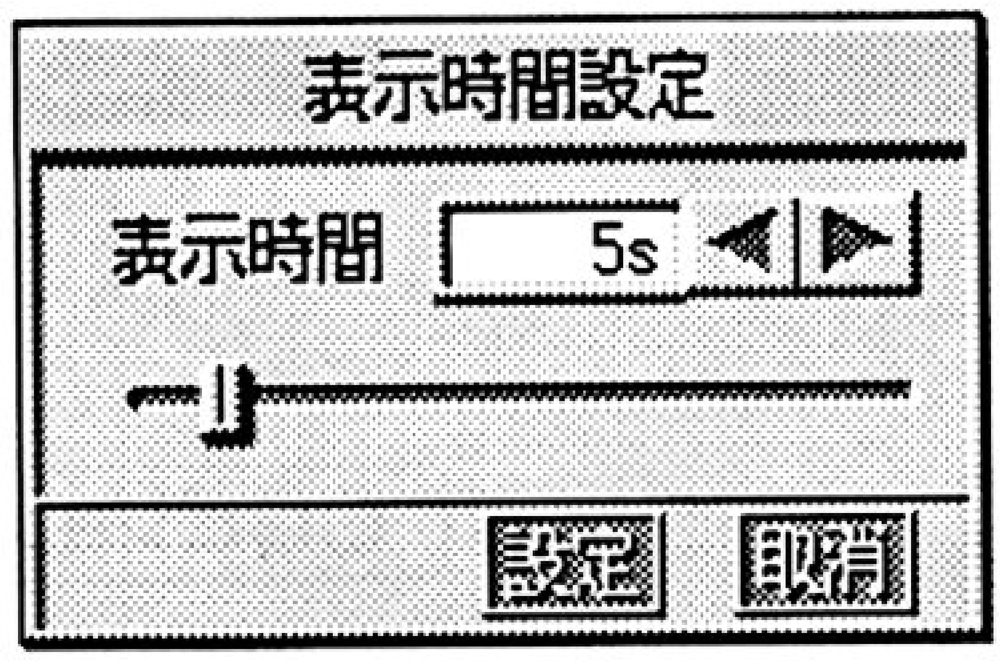


ペースト ………… クリップボードに格納されたグラフィックデータを「キャンバス」ウィンドウに表示します。



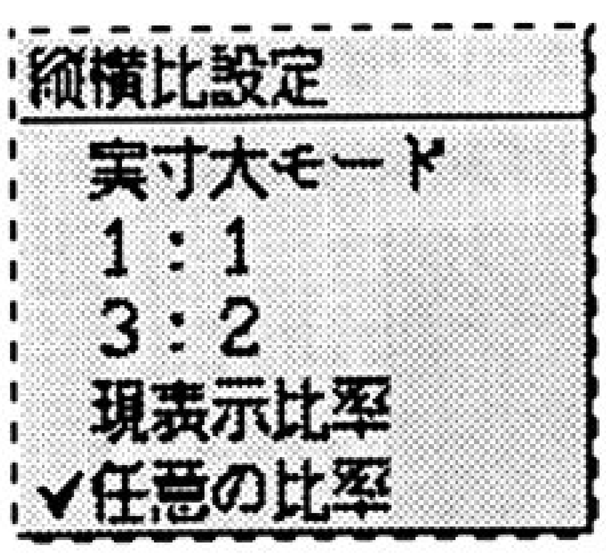
保存 ……………… ここを選択して表示されるポップアップメニューから選択したフォーマットで、グラフィックデータを保存します。

表示間隔 ………… 複数のグラフィックデータを表示するときの1枚あたりの表示時間を設定します。



繰り返し ………… ここを選択してチェックマークを表示させると、複数のグラフィックデータを表示するときに繰り返して表示します。

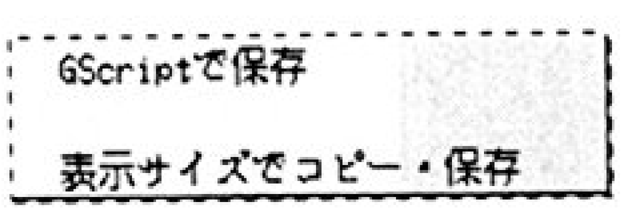
ズーム …………… グラフィックウィンドウよりも大きいウィンドウのときは、グラフィックウィンドウのサイズに縮小して、ウィンドウ全体を表示します。
グラフィックウィンドウよりも小さなウィンドウのときは、グラフィックウィンドウのサイズまで拡大してウィンドウ全体を表示します。



縦横比設定 ……… ここを選択して表示されるポップアップメニューで設定される比率、サイズでグラフィックを表示します。

終了 ……………… 「キャンバス」ウィンドウを閉じます。

SHIFT を押しながら右プレスすると、次のようなポップアップメニューが表示されます。



GScriptで保存 … ここを選択してチェックマークを表示させると、GScript方式でグラフィックデータを保存するモードになります。

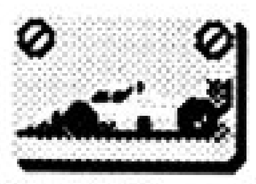
表示サイズでコピー保存 … ここを選択してチェックマークを表示させると、表示されているグラフィックのサイズでコピー保存が実行されるモードになります。

GScript
SX-WINDOWで扱われるドロー系のグラフィックデータ方式。

4 付属アプリケーションの使い方

4-24 CGビジョン

アニメーションを再生する

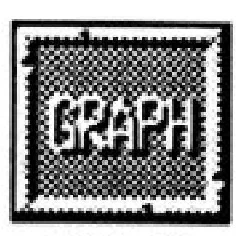


CGビジョン.X

CGビジョンとは

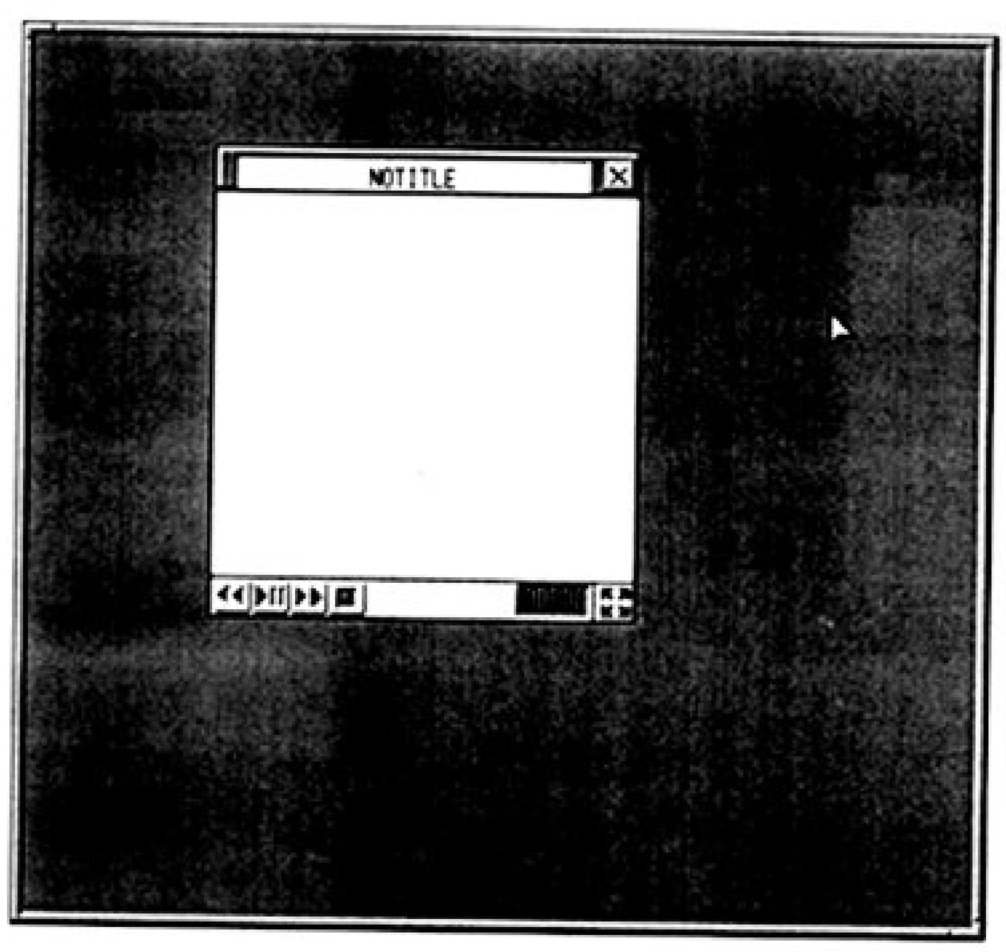
SX-WINDOW ver.3.0では、グラフィックウィンドウ内で動画を再生することができます。これが、「CGビジョン」です。
CGビジョンでは、1コマ1コマが時間で管理されているため、1分のデータはどのような状況でも1分で再生されます。
したがって、1コマの表示に時間がかかるような大きな画面の動画では、コマ数が少なくなります。

CGビジョンの使い方



GRW.X

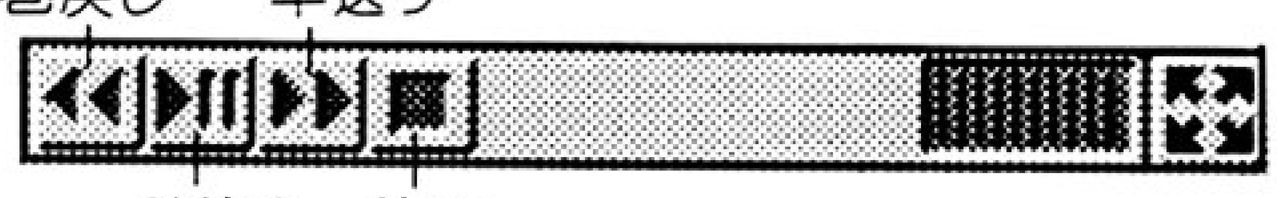
「GRW.X」を左ダブルクリックし、グラフィックウィンドウを表示させたあと、「CGビジョン.X」を左ダブルクリックすると、グラフィックウィンドウ内に次のようなウィンドウが表示されます。



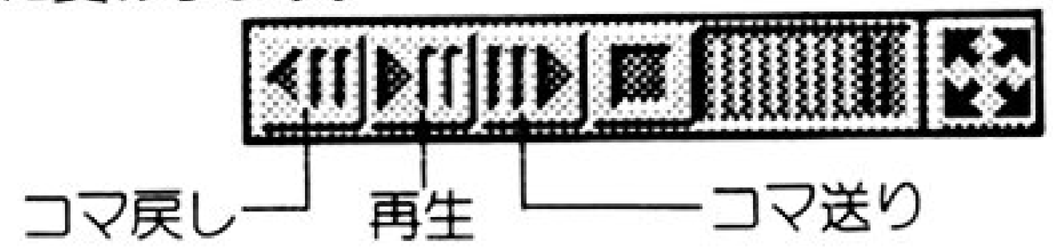
CGビジョンを実行する前に

CGビジョンの実行には、ビデオマネージャが必要です。CGビジョンを実行する前に、SX-WINDOWシステムディスクのSHELLという名のディレクトリにあるIVM.Xをスタートアップメンテに登録するなどして起動してください。

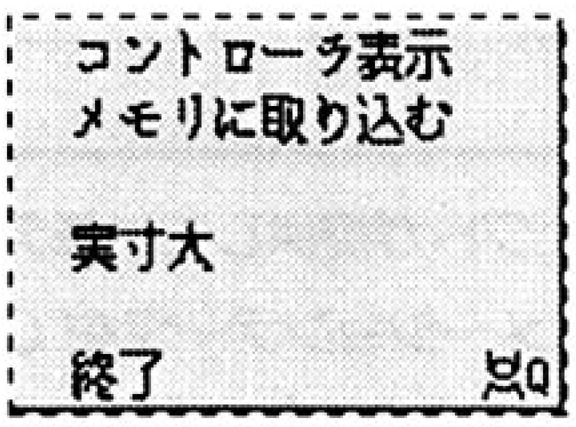
「CGビジョン」ウィンドウに拡張子「.CGA」のファイルをドロップすると、ウィンドウ内でアニメーションが表示されます。
「CGビジョン」ウィンドウでは、ウィンドウの下に次のようなボタンが表示されます。



をクリックすると、再生を一時中止し、ボタンの表示が次のように変わります。

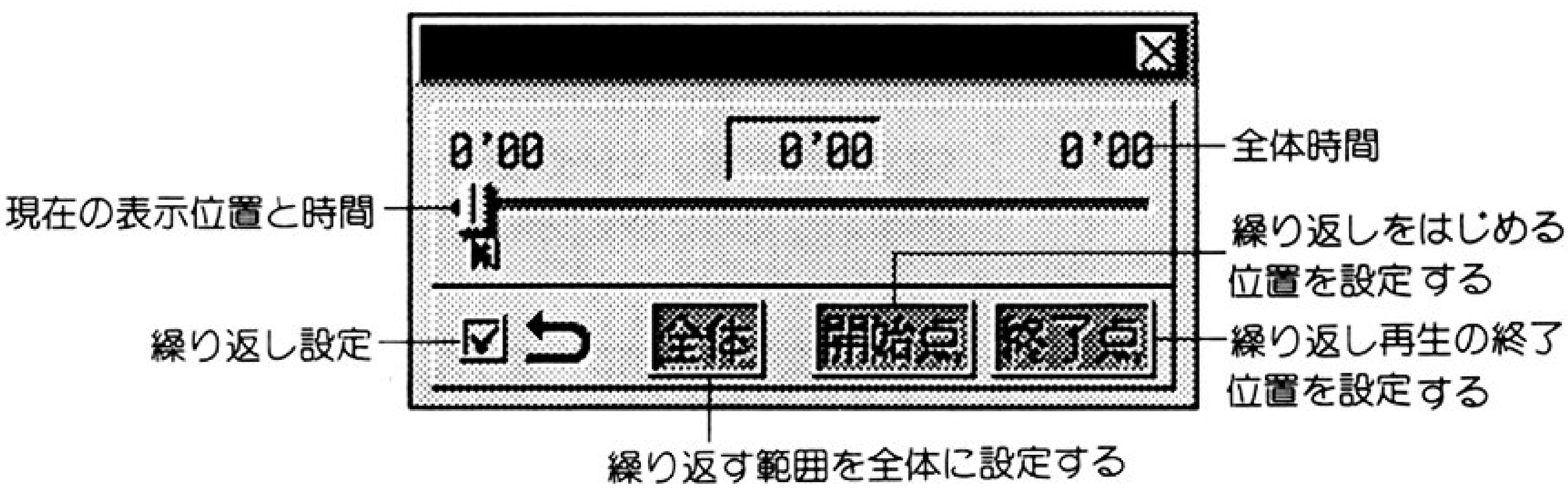


を左クリックすると、再生を中止し、表示コマがはじめに戻ります。



アニメーションウィンドウ内で右プレスすると、左のポップアップメニューが表示されます。

コントローラ表示……実行すると、次のサブウィンドウが表示されます。



「開始点」を左クリックすると、左クリックしたときに表示されている位置が繰り返しなどの開始点に設定されます。
設定された位置は、スライドボリューム下にマークで表示されます。
「終了点」を左クリックすると、左クリックしたときに表示されている位置が繰り返しなどの終了点に設定されます。
設定された位置は、スライドボリューム下にマークで表示されます。

メモリに取り込む … これを設定すると、アニメーションデータをすべてメモリに読み込んで再生します。時間当たりのコマ数が多くなり、自然なアニメーションになりますが、メインメモリを多く使用します。設定しないときは、ディスクから読み込みながら再生します。メモリを効率よく使用できますが、時間当たりのコマ数が少なくなります。

4-25 DoGAコンバータ

アニメーションデータをコンバートする

DoGAコンバータとは

DoGAコンバータとは、DoGAプロジェクトが提供しているアニメーションツールによって作成されたアニメーションデータを「CGビジョン」で再生できるデータ（拡張子が.CGAのデータ）に変換するためのツールです。

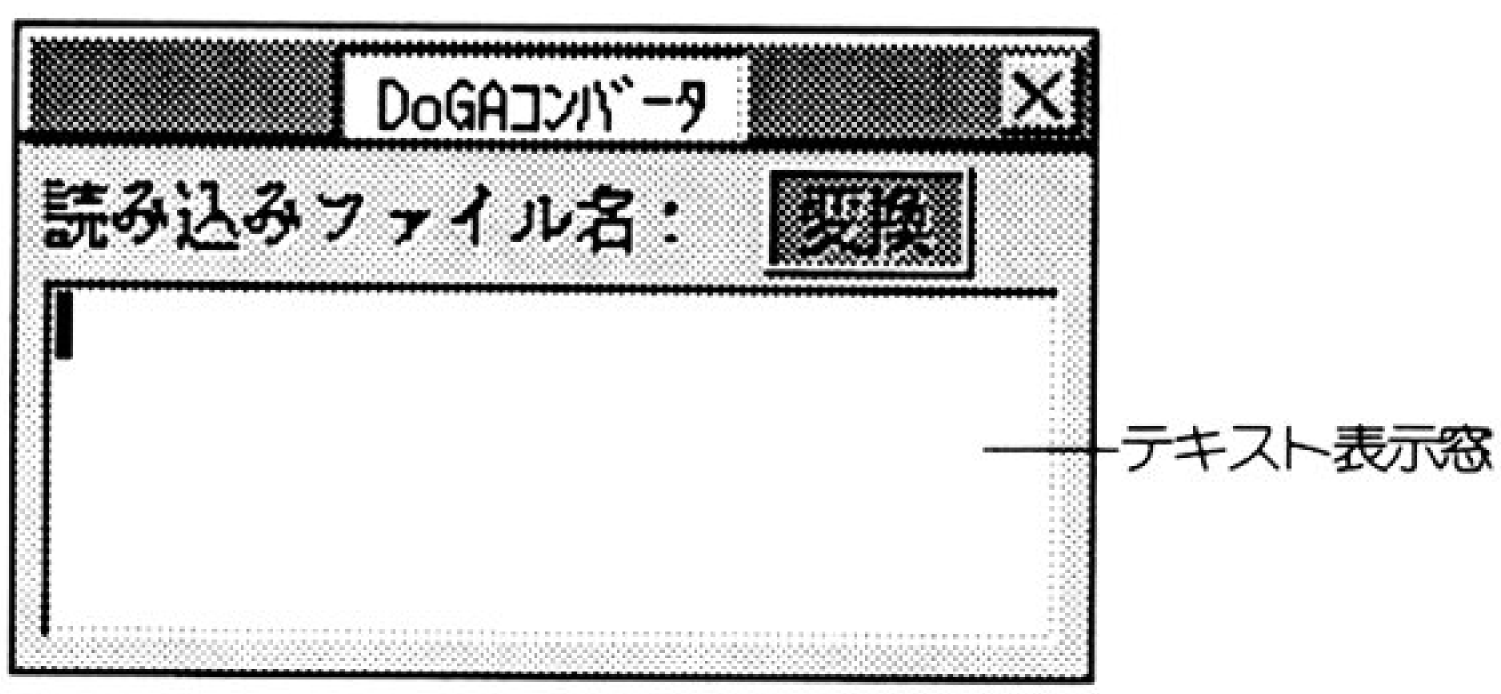
DoGAアニメーションツールで作成した一連のグラフィックデータ（拡張子が.PIC）とタイムチャートファイル（拡張子が.TCH）を使用して、CGビジョン用アニメーションデータを作成します。

タイムチャートファイル

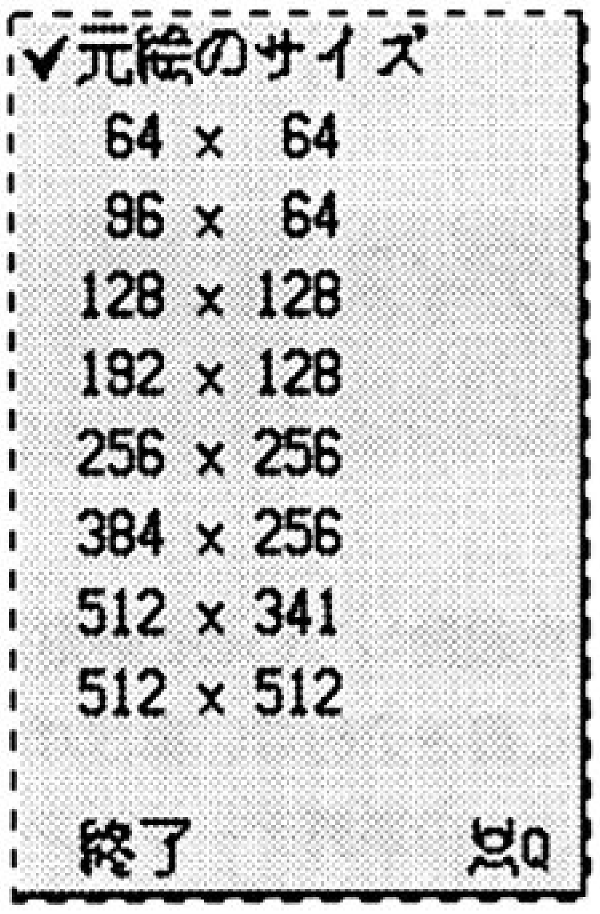
DoGAアニメーションの一枚一枚の絵のつながりを管理するためのテキストデータです。
拡張子が.PICのデータがカレントディレクトリにないときは、このファイルを編集し、フルパスを指定してください。
また、先頭行で.v(ファイル名)でPCMファイルを指定すると、PCMの音を同時に再生するアニメーションデータを作成することができます。

DoGAコンバータの使い方

「DoGAコンバータ.X」を左ダブルクリックすると次のようなウィンドウが表示されます。



「DoGAコンバータ」ウィンドウに、タイムチャートファイル（拡張子が.TCH）のアイコンをドロップし、変換 を左クリックすると、アニメーションデータの作成を開始し、しばらくすると、拡張子が.CGAのアニメーションデータが作成されます。



DoGAウィンドウのテキスト表示窓以外の位置で右プレスすると左のポップアップメニューが表示されます。

元絵のサイズ……元の絵のサイズでアニメーションデータを作成します。

64×64……指定したサイズでアニメーションデータを作成します。
⋮
512×512

終了……「DoGAコンバータ」ウィンドウを閉じます。

4
付属アプリケーションの使い方

コラム

変更した情報を、終了時にディスクに書き込めなかったとき

フロッピーディスクからSX-WINDOWを起動しているときなど、ディスクの容量不足で終了時にディスクに書き込めない場合があります。SX-WINDOWの終了時に、シェルの環境データやアイコンデータの変更を保存しようとしたときに、「ファイルの書き込みに失敗しました」という赤い旗のメッセージが表示されたときは、そのまま終了すると、変更された情報が保存されません。そのようなメッセージが表示されたときは、次のような手順で変更した情報を保存してください。

参照
「3-3 ●フロッピーディスクのフォーマット」

1 フォーマット処理をした何も記録されていないフロッピーディスクを用意し、フロッピーディスクドライブ1に入れます。

2 ドライブA(フロッピーディスクドライブ0)に入っているシステムディスクのSYSという名のディレクトリを左ドラッグして、ドライブB(ドライブ1)にコピーします。

3 ドライブアイコンBを左ダブルクリックし、ディレクトリウィンドウを開いて、「SYS」ディレクトリがコピーされたことを確認します。

4 ドライブAの「SYS」ディレクトリアイコンを、クリーナーアイコン上にドロップして消去します。

5 ドライブAのCONFIG.SYSという名のファイルアイコンを、左クリックして選択状態(反転表示)にします。

参照
『SX-WINDOW日本語マルチフォントエディタユーザーズマニュアル』

6 デスクアクセサリアイコンで[SHIFT]を押しながら右プレスして表示されるポップアップメニューから[エディタ]を選んで、CONFIG.SYSファイルを次のように書き換えます。

¥SYS¥……　→　B:¥SYS¥……

7 すべての行の¥SYS部分を書き換えてください。書き換えが終了したら、ファイルを保存してエディタを終了します。

8 もう一度、SX-WINDOWの終了処理を行います。アイコン情報、シェル情報の変更分は、すべて保存してください。

次回から起動するときは、ドライブ0に今回情報を保存したSX-WINDOWのシステムディスクを、ドライブ1には、「SYS」ディレクトリをコピーしたディスクを入れて起動してください。起動後は、必要に応じてドライブ1のディスクを、SX-WINDOWアプリケーションディスクに入れ替えてご使用ください。

メモ それでもディスクの容量が足りないときは、追加した情報(アイコン情報やポップアップメニューなど)を、ディスクに保存できるまで削除してください。
特に、パターンデータは、アイコン単位でファイルに保存ができます。アイコンパターンとして、使用されていないパターンなどは、個別にファイルに保存し、ICON.LBからは削除してください。

メモ システムディスク(SXWIN.X)のあるドライブには、十分な空き容量を確保しておいてください。
より快適な操作環境を得るために、ハードディスクを接続することをお勧めします。

メモ 具体的には、アイコン情報やアイコンパターンを追加すると、「ICON.LB」という名のファイルの容量が、ポップアップメニューやスタートアップメンテなどを追加すると、「BUILTIN.LB」という名のファイルの容量が増えます。

5

操作手順のまとめ

5-1 新しくアイコンパターンを作るとき

1 「パターン一覧.X」をオープンします。

2 ウィンドウ上のアイコン以外の位置でのポップアップメニューから 新規 を選びます。

3 開かれた「パターンエディタ」ウィンドウでパターンを作成します。

4 パターンが書けたら 登録 を左クリックし、 白黒新規 か カラー新規 を左クリックします。すると、パターントレイ上に新しいパターンが表示されます。

5 SX-WINDOW終了時にアイコンデータの変更をファイルに保存します。

5-2 すでにあるアイコンパターンを変更するとき

1 「パターン一覧.X」をオープンします。

2 変更するパターンを左クリックして選択し、ポップアップメニューから編集を選びます。

3 開かれた「パターンエディタ」ウィンドウでパターンを変更します。

4 パターンが書けたら登録を左クリックし、上書きを左クリックします。すると、パターントレイ上に変更されたパターンが表示されます。

5 SX-WINDOW終了時にアイコンデータの変更をファイルに保存します。

5-3 他のアイコンパターンを参照して新しくアイコンパターンを作成するとき

1 「パターン一覧.X」をオープンします。

2 参照するアイコンパターンを左クリックし、ポップアップメニューから 編集 を選びます。
すると、パターンエディタのウィンドウが開きます。

3 編集窓に参照するアイコンパターンが表示されるので、それをもとにパターンを作成します。

4 パターンが書けたら 登録 を左クリックし、白黒新規 か カラー新規 を左クリックします。すると、パターントレイ上に変更されたパターンが表示されます。

5 SX-WINDOW終了時にアイコンデータの変更をファイルに保存します。

5-4 新しくポップアップメニューを作るとき

1 「メニューメンテ.X」をオープンします。

2 メニュータイプを選んでから新規を左クリックします。

3 新しいメニューの項目をそれぞれ入力して作成します。

4 メニューができたら登録を左クリックします。

5 SX-WINDOW終了時にシェル環境データをファイルに保存します。

5-5 すでにあるポップアップメニューを変更するとき

1 「メニューメンテ.X」をオープンします。

2 メニュータイプを選んでから、メニュー番号を変えて変更するメニューを選びます。

3 メニューの項目、内容を変更します。

4 変更が終了したら 登録 を左クリックします。

5 SX-WINDOW終了時にシェル環境データをファイルに保存します。

5-6 他のポップアップメニューを参照して新しくメニューを作成するとき

1 「メニューメンテ.X」をオープンします。

2 参照するポップアップメニューを、メニュー番号で選び表示させます。

3 メニュー項目表示窓上のポップアップメニューから、全項目コピーを選びます。

4 新規を左クリックします。

5 メニュー項目表示窓上のポップアップメニューから、項目ペーストを選ぶと、参照するメニューが表示されるので、それをもとにポップアップメニューを作成します。

6 メニューが書けたら登録を左クリックします。

7 SX-WINDOW終了時にシエル環境データをファイルに保存します。

5-7 特定のファイルに任意のパターンと任意のメニューを登録するとき

1 目的のファイルアイコンを左クリックして選択状態にします。

2 デスクアクセサリアイコンのポップアップメニューから アイコンメンテ を選びます。すると、選択したアイコンのファイル名がセットされてアイコンメンテがオープンします。

3 「アイコンメンテ」ウィンドウのアイコンパターンの 一覧 を左クリックして、パターン一覧をオープンします。

4 パターン一覧から、設定したいアイコンパターンを「アイコンメンテ」ウィンドウにドロップします。

5 メニュー番号を変えて目的のポップアップメニューを設定します。

6 「アイコンメンテ」ウィンドウの 登録 を左クリックして、パターンとメニューをアイコンに登録します。

7 SX-WINDOW終了時に、アイコンデータの変更とシェル環境データをファイルに保存します。

5-8 新規に作成したファイルに、任意のパターンと任意のメニューを登録するとき

1 「アイコンメンテ.X」をオープンします。

2 「アイコンメンテ」ウィンドウのファイル名の「新規アイコン」を、新規に作成したファイルの名前に変更します。
たとえば、拡張子が「.GL3」のすべてのファイルに対して登録するときは、「＊.GL3」と変更します。

3 実行ファイルの拡張子が「.X」または「.R」のファイル以外のときで実行するファイルがあるときは、実行ファイルと実行オプションを設定します。

4 「アイコンメンテ」ウィンドウのアイコンパターンの［一覧］を左クリックして、「パターン一覧」ウィンドウをオープンします。

5 「パターン一覧」ウィンドウから設定したいアイコンパターンを、「アイコンメンテ」ウィンドウにドロップします。

6 メニュー番号を変えて、目的のポップアップメニューを設定します。

7 「アイコンメンテ」ウィンドウの［登録］を左クリックして、パターンとメニューをアイコンに登録します。

8 SX-WINDOW終了時に、アイコンデータの変更とシェル環境データをファイルに保存します。

5-9 シンボルアイコンのパターンを変更するとき

1 新規のパターンを登録するときは、事前にパターンを作成しておきます。
(「5—1 新しくアイコンパターンを作成する」を参照してください。)

2 「シンボルトレイ.X」をオープンします。

3 「シンボルトレイ」ウィンドウ上の変更するシンボルアイコンを左クリックして選択し、ポップアップメニューから編集を選びます。

4 開かれた「アイコンメンテ」ウィンドウのパターン番号を変更します(一覧を表示してパターンをドロップします)。

5 登録を左クリックすると、シンボルトレイ上にパターンが変更されたシンボルアイコンが表示されます。

6 SX-WINDOW終了時にアイコンデータの変更をファイルに保存します。

5-10 シンボルアイコンのポップアップメニューを変更するとき

1 新規のポップアップメニューを登録するときは、事前にポップアップメニューを作成しておきます。
(「5—4 新しくポップアップメニューを作るとき」を参照してください。)

2 「シンボルトレイ.X」をオープンします。

3 「シンボルトレイ」ウィンドウ上の変更するシンボルアイコンを左クリックして選択し、ポップアップメニューから 編集 を選びます。

4 「アイコンメンテ」ウィンドウのメニュー番号を変更して、好みのポップアップメニューを表示させます。

5 登録 を左クリックすると、シンボルアイコンのポップアップメニューが変更されます。

6 SX-WINDOW終了時にシェル環境データをファイルに保存します。

5-11 ドライブアイコンのパターンを変更するとき

1 新規のパターンを登録するときは事前にパターンを作成しておきます。
（「5—1 新しくアイコンパターンを作成する」を参照してください。）

2 変更するドライブアイコンを選択状態にして、デスクアクセサリアイコンのポップアップメニューから アイコンメンテ を選びます。

3 アイコンパターンの 一覧 を左クリックして、パターントレイを表示させます。

4 表示させたいパターンを、パターントレイからアイコンメンテにドロップします。

5 「アイコンメンテ」の 登録 を左クリックします。

6 SX-WINDOW終了時に、アイコンデータの変更をファイルに保存します。

> **注意** メディア固定のディスクでは、オープン時と非オープン時の2つ、リムーバブルなディスクでは、メディア未挿入時を含めて3つの状態があります。必要に応じてそれらの状態のパターンを、上記の手順で変更してください。

索引

Ⓐ～Ⓩ

あ行

か行

索　引

索　引

ⓦ行

シャープ株式会社

本　　社　〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号　電話(06) 621-1221(大代表)
電子機器事業本部　〒329-21 栃木県矢板市早川町174番地　電話(0287)43-1131(大代表)

TMAN-3738CEZZ
T0593-A ②